HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

cijena: 16 KN

1995. broj 5.

Casino

TEMA BROJA: WING COMMANDER 3

SUBWAR 2050
CREATURE SHOCK
BATTLE ISLE 2
TERROR FROM THE DEEP

HERETIC
BLOODNET
DARK SUN 2
CREATURE SHOCK

HACKER

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS-LINGUA d.o.o. za novinsko-nakladničku djelatnost
Petrinjska 11,
41000 Zagreb
tel/fax: 041/435-179
žiro račun:
30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

UREĐIVAČKI ODBOR:
Marko Vulić,
Silvano Bucić

VODITELJ MARKETINGA:
Senka Kušer

SURADNICI:
Ingrid Afrić, Saša Tarle, Filip Sladetić, Ivan Bilić, Nenad Horvat, Vatroslav Šobot, Winton Afrić, Marko Franjić, Dubravko Mihalić, Tomislav Šakić, Ivan Rališ, Bruno Jurčić, Neven Jacmenović, Ivan Rubelj, Daniel Bižić, Jan Šnajder, Hrvoje Kablar, Vedran Nikolić, Nenad Benko, Denis Kovačić, Krešimir Dušek, Miroslav Puljiz

LEKTOR:
Branka Rabar

ŠEF RAČUNOVODSTVA:
Melita Svetec

TEKST STRIPA:
Winton Afrić

LIKOVNO RJEŠENJE:
Dinko Kumanović

TISAK:
EDOM COMPOSIZIONI GRAFICHE s.r.l. - Padova

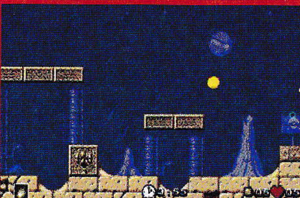
Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet.

Sadržaj:

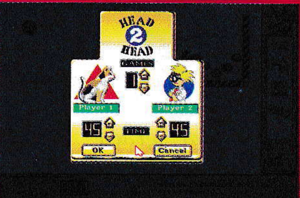












POZDRAV SVIMA,

Bliži se IV mjesec i eto, nije prvoaprilska šala, ali u ovom se broju pojavljuju dugo čekane rubrike "S.O.S." i "ČAČKALICA", te nesretna, u prošlom broju "izgubljena" HACKERMANIJA. I u ovom broju nastojimo udovoljiti vašim željama. Kako stalno tražite veći broj opisa starijih igara, otvorili smo rubriku "FLASHBACK" u kojoj ćemo opisivati stare, svima poznate igre dok u rubriku "LEGENDE" i dalje ulaze igre koje su svojom pojavom očarale svakog pravog ljubitelja igara. Pozivamo vas da nastavite slati svoje glasove a TOP-50 i da se priključite, u prošlom broju otvorenom NAGRADNOM NATJEČAJU. Vaši radovi pristižu, neke od njih objavljujemo u "HACKERGALERIJI" i moramo priznati, neki su vrlo obećavajući - samo tako nastavite. PS Ponovo opominjemo one koji su se pretplatili putem pošte ili banke, a nisu primili još niti jedan broj HACKERA, da nam se jave u redakciju i pošalju kopije uplatnica jer ih nemamo evidentirane. Hvala!

VAŠE UREDNIŠTVO

PISMA ČITATELJA

Štovano uredništvo!

Imao bih dva prijedloga u vezi časopisa. 1.Budući da je HACKER časopis za informatičke igre bilo bi poželjno da i poster bude u vezi igara. 2.Da tema broja bude i za igre za PC budući da je mnogo onih koji ne posjeduju CD. Želio bih, ako je to moguće, sudjelovati u izradi HACKERA.

MEGAGAMEFIGHTER (AGIM), ZAGREB

Lijepo se zahvaljujemo na prijedlozima, a što se tiče sudjelovanja u izradi časopisa - javi se u redakciju ili poštom pošalji svoje tekstove.

Cijenjeno uredništvo!

Vaš je časopis prvoklasan, sve mi se sviđa, samo je problem što ja nemam baš nikakav kompjuter. Posjedujem C-64 ali planiram kupiti Amigu 500+. Kod prijatelja sam igrao dosta igara na njegovoj A 500 i najviše mi se dopala "Ruff'n'tumble" pa ovom prilikom glasam za nju. Mislim da biste morali napisati barem jednu stranicu o legendarnom C-64, što je on donio, koje su najbolje igre za njega, jer iako je Commodore mrtav, ima nas koji posjeduju C64 ili C128 i htjeli bismo čitati o igrama za njega. Nadam se da nam nećete uskratiti tu malu želju i uz to da mi kažete gdje u Hrvatskoj mogu kupiti igre za njega. Unaprijed hvala. Pozdrav svima koji čitaju Hackera i rasturaju video igre.

Nažalost, nove igre za C-64 i 128 se već dugo ne proizvode pa ih ne možemo ni opisivati u "Hackeru".

Štovana redakcijo!

Javljam vam se iz Splita i moram vas pohvaliti jer ste napravili potez godine: Na časopis nemam nikakvih primjedbi, osim što bi bilo poželjno da pišete o malo starijim igrama. Usprkos tome, časopis je odličan, detaljni opisi igara i ono što mi se najviše sviđa -DOS učionica. Pozdrav iz Splita

Hvala za pohvale, ali kada su u pitanju opisi starijih igara tu postoje neki problemi. Neki se žale da je previše starih opisa, neki pak da ih je premalo i dosta je teško naći pravi omjer. No, to ne znači da se nećemo truditi!

Cijenjena redakcijo!

Redovito vas čitam i zaista mislim da ste najbolji. Bliži mi se rođendan i volio bih da mi za poklon, na jednoj stranici napišete nešto o igrama OSCAR, TERAMARQUE I BATTLE BUGS.

Cijela redakcija HACKERA ti želi sretan rođendan i obećaje da ćemo ti u slijedećim brojevima napisati nešto o tim igricama.

POŠTOVANO UREDNIŠTVO!

Imam nekoliko pitanja na koja ćete mi, nadam se, odgovoriti. 1. Da li je DEATH MASK već došao na hrvatsko tržište? 2. Da li su FOOTBALL GLORY i FIFA INTERNATIONAL SOCCER napravljene i za A 500 i mogu li se igrati s dva igrača?

Pozdrav Vama i svim Hackerima od Antuna

DEATH MASK je stigao i do nas a FOOTBALL GLORY i FIFA postoje za Amigu 500 i mogu se igrati s dva igrača.

Draga redakcijo!

Molio bih vas da mi date informacije o: PC 386 SX PC 386 DX PC 386 DX-40 PC 486 DX PC 486 DX-2/66 PC 486 DX-2/80

Koje su im slabe točke? Koji ima veće područje rada? Koje su im cijene? Za kojeg ima više igrica?

Ljudevit

Ti si ih sam već posložio po jačini. Najbolji je PC 486 DX/80 koji je ujedno i najskuplji, a najviše igrica ima za 486-ice jer sve igrice koje se rade na 486-icama ne rade na 386-icama, a sve koje su za 386-ice rade i na 486-icama.

Štovano uredništvo!

Mislim da biste trebali malo više pisati o avanturama jer koliko sam do sada vidio nisu baš najzastupljenije. Preporučite mi najbolji program za crtanje i programiranje igara.

HACKERBOSS iz Splita

Što se avantura tiče, strpi se još malo. Na svjetskom se tržištu priprema nekoliko odličnih avantura za izlazak, pa ćeš o njima moći čitati kroz nekoliko brojeva HACKERA. Ako želiš programirati igre, morat ćeš savladati C++.

P.S. Poseban pozdrav Eduardu i njegovim članovima kluba "BIT" iz Kutine a Marku iz Zagreba, na njegovu molbu, odgovaramo samo s jednim kratkim i jasnim DA.

Poštovano uredništvo,

Želio bih pohvaliti HACKER i zaželiti mu jpoš puno izlaženja. Imam za vas jedno pitanje: molim vas da mi napišete šifre za 3. i 4. nivo u igri "Traps'n Treasures".

Šifre su: 2. nivo: 52011413 3. nivo: 15204524



Sliku "HACK GALEIJA" napravio je hackerov suradnik Tihomir (16 g.) u programu Maxon Cinema 4D na Amigi 1200, 2MB. Ova je slika renderirana u visokoj rezoluciji (640*512) i TRUE COLOUR grafici (16,7 miliona boja), a specifičnost je da se renderirala 2356 minuta i 52 sekunde.

Nagradni natječaj

"HACKER" & "32 BITA" VAS NAGRAĐUJU POSTANITE PROFESIONALNI CRTAČ!!!

Imate dara za crtanje? Vaš talent je bio neiskorišten (šmrc)? Ovo je prava prilika za vas! Iskažite se!!! Proslavite se!!! POBIJEDITE!!! Natječaj je otvoren TRI MJESECA a zatim se biraju finalisti i proglašuju pobjednici. Svoje radove šaljite na adresu redakcije "Hackera", mi ćemo ih u svakom broju objavljivati i prikazati hackesrkom pučanstvu a radove ocjenjuju 32bita (neće vam biti lako).

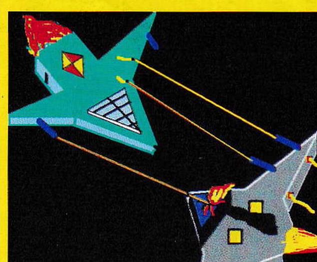
UVJETI NATJEČAJA: 1. Natječaj se vodi u dvije kategorije: ručno crtana i renderirana slika. 2. Slike mogu biti u rezolucijama: 320x299 (16 ili 256 boja), 320x256 (16 ili 256 boja), 640x480 (256 boja) 3. Slike šaljite na 3.5" disketama, PC formatiranima na 720KB ili 1,44MB 4. Formati slika su: PCX, LBM (IFF slike) i GIF 5. Slike rađene na Amigama ne smiju biti u HAM bojama 6. Uz svaku sliku napišite u kojem je programu slika rađena, platformu na kojoj je rađena i podatke o autoru (ime, adresa, telefon, godine) 7. Broj radova jednog autora nije ograničen, ali na jednoj disketi mogu biti radovi samo jednog autora. 8. Diskete sa radovima se ne vraćaju. 9. Ukoliko radovi ne zadovolje svojom kvalitetom, prva se nagrada ne mora dodijeliti a ostale može podijeliti više autora.



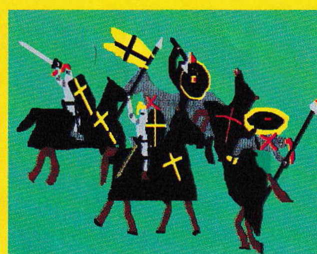
Rukom crtame slike Maske (the Mask) i Boba Rocka iz slavne grupe "TNT" poslao nam je Elvis iz Osijeka.



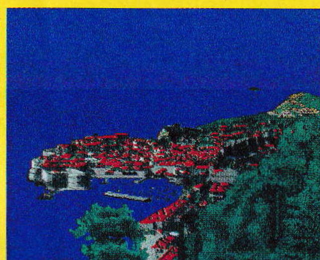
Ime: Elvis
Prezime: Blažević
Starost: 18
Platforma: Amiga 1200, 2Mb rama
Program: Deluxe Paint 4.6. AGA



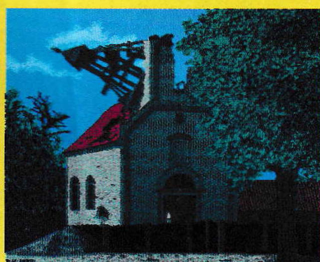
Prekrasne radove svemirske Odiseje i Vitezova u sred borbe, poslao nam je Damir iz Velike Gorice.



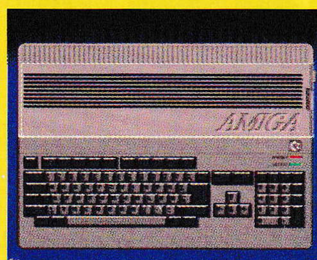
Ime: Damir
Prezime: Korenčić
Starost: 10
Platforma: PC 386DX/40, 4Mb rama
Program: Paintbrush, Windows



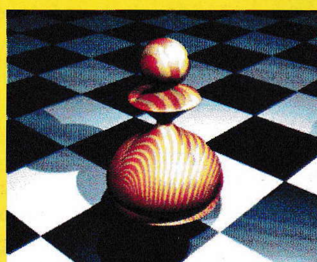
Danijel, iz Zagreba, ručno je nacrtao slike Dubrovnika i Crkve razorene ratom.



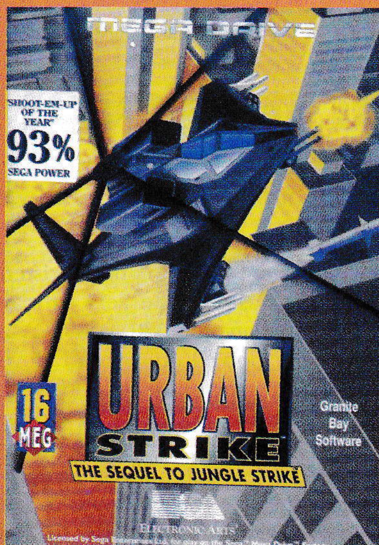
Ime: Danijel
Prezime: Kruhek
Starost: 19
Platforma: Amiga 500, 1Mb rama
Program: Deluxe Paint 3



Sliku Amige, koja je ručno crtana i šahovske figure, koja je renderirana u programu Real 3D poslao nam je Goran iz Zagreba



Ime: Goran
Prezime: Krajnović
Starost: 18
Platforma: Amiga 1200, 2Mb rama
Program: Deluxe Paint 4.6. AGA i Real 3D



URBAN STRIKE

NASTAVAK JUNGLE STRIKE-A ! SAMO NA SEGA MEGA DRIVE UREĐAJIMA !!!

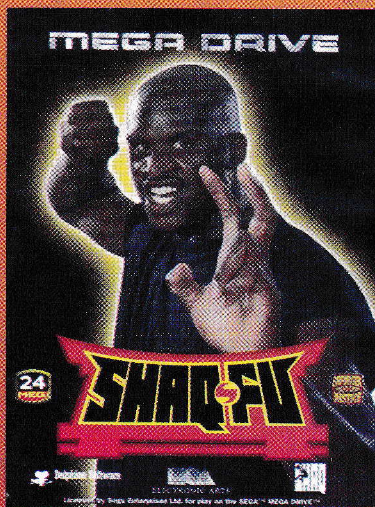
SPASITE GRADOVE AMERIKE OD UNIŠTENJA U 10 SPEKTAKULARNIH I EKSPLOZIVNIH MISIJA OD KOJIH SVAKA IMA VIŠE NIVOA! LETEĆI IZMEĐU NEBODERA PRONAĐITE I UNIŠTITE TERORISTE. Sletite,izađite iz helikoptera i nastavite borbu kao komandos. - URBAN STRIKE vam donosi nove helikoptere i nova jurišna borbena vozila. Najbolja pucačka igra 1994. godine s vrha svjetskih top lista.



PANIC ON FUNKOTRON

Zemljani su se iskrcali na planeti FUNKOTRON i odmah izazvali nered i paniku među njenim plahim i vrlo neobičnim stanovnicima. TOE, JAM I EARL, lokalni Fankotronci koji zajedno imaju pet nogu i šest prstiju, odlučili su vratiti Zemljane na Zemlju gdje im je i mjesto i pretvoriti Fankotron u mirno i zabavno mjesto. U ovoj zabavnoj arkadoj igri trebat ćete plivati, skakati, roniti, letjeti, skijati. Smiješni likovi u smiješnim avanturama.

ODLIČNA ZABAVA ZA SVE GENERACIJE!



SHAQ FU

Vrhunska jedan-na-jedan borbena igra s najvećom zvijezdom NBA-a SHAQUIL O'NEAL-om u njegovoj prvoj video igri, već je cijeli niz tjedana apsolutni broj jedan svih svjetskih SEGA top listi.

Osobna karta:
Shaquille O'Neal
-visina 2.16 m
-težina 137 kg
-vještina Majstor Shaquida

Na osam egzotičnih lokacija Dalekog Istoka vodite SHAQA kroz borbe protiv 12 originalnih boraca. Naučite novu borilačku vještinu. Ovladajte novim potezima, magijama i teleportiranjem. Postanite MAJSTOR SHAQUIDA!!!

EUROP

41260 ZAGREB - SE
tel. 01/205-655,



MEGA DRIVE II
16 bitna konzola za video igre koja dono kojem modelu TV-a. Za SEGA DRIVE II po adaptera možete koristiti sve igre za MAS MEGA CD II daje vam savršenstvo slike, z



ATRADE

ESVETE, Zagrebačka 36
, fax 01/205-661



si u vaš dom osjećaj akcije. Radi na bilo stoji preko 500 različitih igara. Pomoću TER SYSTEM II. MEGA DRIVE II udružen sa vuka i pokreta.

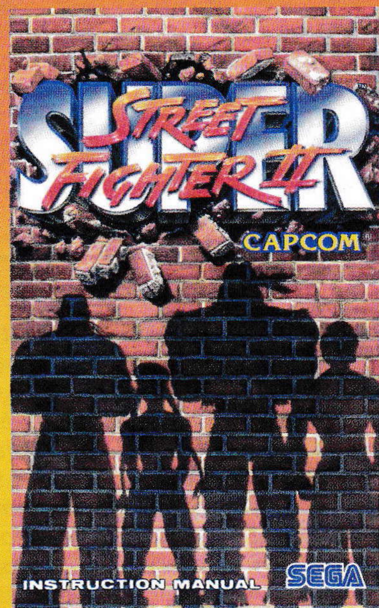
NOVO!!!

MEGA DRIVE MULTIPLAYER

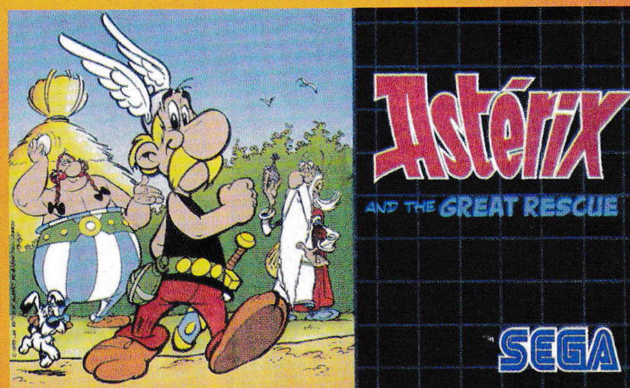
Priključivanjem na MEGA DRIVE II - osjetite čari igranja u četvoro!!!

Pomoću MEGA DRIVE MULTIPLAYER-a igranje će postati četiri puta zabavnije!!!

SUPER STREET FIGHTER II



Dvanaest najboljih boraca iz cijelog svijeta, sastalo se na svjetskom turniru ratnika. Samo jedan može biti najbolji. Od tada je prošlo mnogo vremena. Novo doba donjelo je i nove ratnike. Četiri nova ratnika, CAMMY, DEE JAY, HAWK, FEI LONG, izborili su pravo sudjelovanja na Turniru. Svaki od njih ima smrtonosnu kombinaciju ratničkih vještina s kojom ide do pobjede.



ASTERIX

ASTERIX I OBELIX-POZNATI JUNACI STRIPOVA I CRTANIH FILMOVA U VAŠEM DOMU!!!

SEGA u vaš dom donosi junake crtanog filma u inzvaredno animiranoj igri. 50 g. prije nove ere cijela je Galija okupirana, samo jedno selo odoljeva. Pogađate! To je selo ASTERIXA I OBELIXA. Rimljani, da bi slomili njihov otpor otimaju druida GETAFIXA. Gali ostaju bez čarobnog napitka,ali tu je naš duet da sredi stvar. Pobijediti Rimljane i vratiti druida kući, cilj je ove igre. Malo čarobnog napitka, puno Rimljana i Puf! Tup! Tras! Kraš! Bam! -to su zvuci koje ćete najčešće slušati.

CAPTAIN AMERICA and avengers

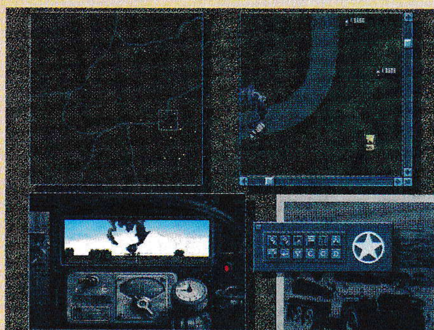
POZOR-POZOR SVIM OSVETNICIMA!!! RED SKULL, najveći zlikovac, dokopao se moćnog oružja pomoću kojeg će zavladati ljudima. Njegov zlokoban plan da zavlada Zemljom je pred ostvarenjem. Jedina nada koja Zemlji preostaje je CAPTAIN AMERICA i Osvetnici. Samo IRON MAN, HAWKEYE I VISION pod vodstvom neustrašivog CAPTAIN AMERICE mogu spasiti Zemlju. Superheroj, kojeg ste do sada gledali samo na satelitskim stanicama, uzima stvar u svoje ruke i spašava Zemlju. Super oružja i super akcija!



INFO

TENKIĆU TENKIĆU

Radnja igre ACROSS THE RHINE počinje točno na dan D, dakle prije rođenja većine hackera. U skladu sa proslavom 50 godišnjice toga dana, upalite računalo i nađite se u ulozi, tek iskrcanih, Američkih snaga koje se moraju probiti kroz okupiranu Francusku. A da će usput stradati nekoliko tenkova, sela i kamiona to se podrazumijeva. Ovim će proizvodom MICROPROSE-a više biti zadovoljni ljubitelji strategije, nego ljubitelji brze akcije i masovnog uništenja. Ukoliko budete uspješni, bit ćete nagrađeni i tada upravljate sa sve više i više tenkova, sve do cijelog oklopnog divizijuna. Ukoliko ne patite od klaustrofobije - navalite.

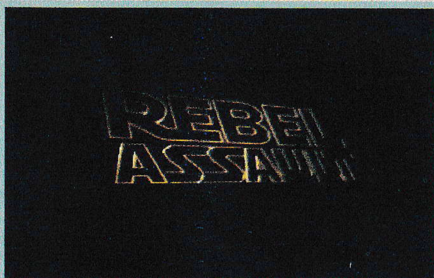






WESTWOOD STUDIO OSVAJA

Nakon što je neko vrijeme bio van svih događanja, WESTWOOD STUDIO se opet vraća u igru i to na velika vrata. Za taj su nam povratak pripremili dvije nove igre: COMMAND AND CONQUER i LANDS OF LORE II. Prva je razvijana godinu dana i stvorena je na temeljima DUNE II i CANNON FODDER-a. Radnja se odvija u bliskoj budućnosti a vi se nalazite u ulozi generala, koji upravlja svojim snagama pomoću razvijenih informacijskih sustava poput Interneta i kompjuterskih sistema za nadzor medija. Naglasak igre je na njenoj visokoj igrivosti, koja će joj osigurati mjesto među najboljim igrama ove godine. Donosi puno akcije pomiješane sa snimljenim scenama, odličan digitalan zvuk koji dolazi s vašeg CD-a. Najveća je pak novost AI pogon, za kojega se govori da je najbolji ikada napravljen za neku igru. Drugi adut WESTWOOD-a je LANDS OF LORE II, nastavak odličnog FRP-a kojeg smo opisali u prvom broju HACKERA. Nastavak je, naravno, veći i izaći će samo na CD-u (čak na dva CD-a). Igra je napravljena na Silicon Graphics-u i u 3D Studiu, u DOOM stilu, pa će sigurno fenomenalno izgledati. Sigurno je da će biti jedna od najljepših u 95-toj, a da biste se i sami u to uvjerili, pogledajte slike koje vam donosimo. Nevjerojatno je i to da će se ta, vrlo komplicirana grafika, moći pokrenuti i na 386 DX računalima.

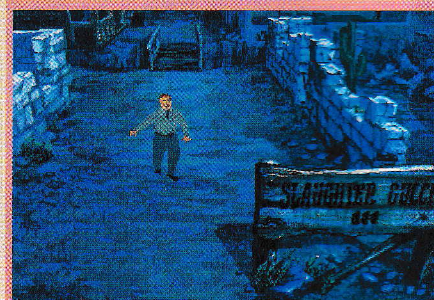


REBEL ASSAULT 2

LucasArts je krenuo u proizvodnju nastavka vrlo popularne igre REBEL ASSAULT. Novi nastavak još uvijek nema novo ime i za sada mu je radno ime REBEL ASSAULT 2. Prvi dio ove igre bio je nevjerojatno popularan, usprkos brojnim primjedbama igrača. No, iz LucasArts-a javljaju da su te primjedbe uvažene, a problemi otklonjeni. Više slobode u igri je glavna odlika ovog nastavka, za razliku od prethodnog u kojem niste mogli mnogo odstupati od onog što vam je računalo namijenilo. Za okolinu se govorka da će biti još realističnija od one u prvom dijelu. Kada će se točno pojaviti ovaj nastavak još se ne zna, ali u najboljem slučaju oko Božića 1995-te ako ne i kasnije.

IGRATE LI "TEAM 17" !?

Team 17 (čije ste opise igara mogli čitati u prošlom broju Hackera) ostaje vjeran Amiginom tržištu igara pa tako u narednim mjesecima možemo očekivati nove i kvalitetne igre. Jedna od njih je već stigla na hrvatsko tržište. To je "All Terrain Racing", igra poput "Super Cars-a" s mogućnošću igranja u dvoje. O grafici i zvuku ne treba trošiti puno riječi jer se zna kako igre izgledaju kada ih rade ljudi koji su potpisali "Alien Breed", "Superfrog" i ostale hitove. Slijedeća bi novost trebala biti igra "Worms", mješavina "Lemmings"-a i "Cannon Fodder"-a. Ekran na kojem se odvija radnja moći će se pomicati u svim smjerovima, gdje će do četiri voda sa četiri crva voditi svoje međusobne bitke raznim oružjima. Trebala bi postojati mogućnost igre s čak 16 igrača istovremeno!!! Kako će to izgledati preostaje nam da vidimo kad se igra pojavi. "Pussies Galore" je platformska igra koja se odvija kroz četiri svijeta s obiljem misija. A priča? Jednostavno, zli mačak po imenu Evil Boris radi probleme u mačjem svijetu. Vi, kao mačak Boris, morate dovesti stvari u red.



I TREĆI PUT SAMI U MRAKU!

U veljači se dogodilo ono što su mnogi s nestrpljenjem očekivali, a to je izlazak dugo najavljivanog i s nestrpljenjem očekivanog ALONE IN THE DARK 3 -A FISTFUL OF HORRORS, trećeg nastavka te poznate igre francuske programerske kuće INFOGRAMES. Treći nas nastavak odvodi u daleku 1925-tu godinu na Divlji Zapad. Nalazite se u jezivom gradu SLAUGHTER GULCH-u podignutom na starom indijanskom groblju. To je sasvim dovoljno da grad bude uklet i da njime vladaju duhovi koji vam stvaraju probleme. Gradom vlada duh njegova pokojna osnivača JEDIDAH STONE-a

INFO

CHAOS SE NASTAVLJA

Još jednom kaos Sjećate li se igre "The Chaos Engine", legendarne pucačine Bitmap Brothersa? Za sve one kojima je ta igra još uvijek pri srcu, evo dobre vijesti. Kuća Renegade priprema nastavak pod simboličnim imenom "The Chaos Engine 2". Prema najavama, igra će biti potpuno drugačija od prvog dijela, a tijekom igre bit ćete u izravnom nadmetanju s drugim igračem ili računalom. U modu za dva igrača ekran će se podijeliti za svakog posebno. Grafika i muzika bi trebale biti na nivou prvog dijela, ako ne i bolje.

BALDIES

GAMETEK je u ožujku izbacio novu igru BALDIES. Igra je opisana kao mješavina POPULOUSA, LEMMINGSA I MEGA-LO-MANIE. Pleme BALDIESA voli graditi i boriti se, a vi ste tu da ih u tome vodite najbolje što znate. Svaki član vašeg plemena ima neke posebne vještine (kao u Lemmingsima) i možete utjecati na krajolik (kao u Populousu). Cijela stvar se odlično vrti i vrlo je igriva, zato pričekajmo još malo na pleme ćelavih debeljuca pod imenom BALDIES.

kojemu ne smeta što je mrtav pa on i dalje vlada "mrtav hladan". Vaš je zadatak da oslobodite mladu djevojku koju je on oteo i sakrio negdje u ukletom gradu. Programeri su trećem nastavku vratili sistem upravljanja korišten u prvom dijelu i dodali mu još jednu novost. A to je da se u jednom dijelu igre možete pretvoriti u pumu i tako se boriti. U igri se opet koristi mijenjanje kuta gledanja tijekom radnje, što je INFOGRAMES-ov izum koji su drugi počeli kopirati npr. PSYGNOSIS u ECSTATICI. Najveselija je vijest da se osim osnovne, CD-verzije napravila i floppy-verzija. Više o ALONE IN THE DARK 3 u slijedećem HACKERU.





DOOM PREKO MODEMA

Svi koji su ikada igrali DOOM preko modema znaju da igra u dvoje nije ni sjena igri u četvoro kad se igra na umreženim računalima. No, nema svatko kod kuće četiri umrežena računla i tri prijatelja na raspolaganju. Vani su toga itekako svjesni pa su osnovali GAMES NET-BBS koji je posvećen umreženom igranju DOOM-a. Stvar radi tako da se preko Interneta spojite s GAMES NET-om, upišete svoje ime i podatke i tada ulazite u igru. Za to vam treba 486/33, 14400 modem, instaliran DOOM i jedan program koji se zove SERDOOM.ZIP kojeg možete skinuti kad se prvi puta spojite na BBS. Tada može početi igra učetvero, jer ulaz na BBS je besplatan. Još kad bi i telefonski impulsi bili besplatni (ili barem jeftiniji, gdje bi igri bio kraj ?!!).

DVA ZA JEDAN

TELSAR FUN izdaje seriju CD-a koji sadrže po dvije igre. Nakon uspjeha njihove kompilacije 7th GUEST/DUNE, napravili su novu kompilaciju u kojoj su uključeni CANNON FODDER i BENEATH A STEEL SKY. No, to nije sve jer oni već marljivo spremaju novu kompilaciju s igrama ALONE IN THE DARK i SHADOW OF THE COMET.

IMPRESSIONS I AMIGA

Impressions i Daze Marketing, nerazdvojne firme u pogledu strategija, puštaju u prodaju dvije nove igre "High Seas Trader" i "Front Lines". Prva se odvija u prvom licu gdje ste vi vlasnik broda u potrazi za slavom, ženama i svim što uz to već ide. Sve to pomalo podsjeća na legendarne "Pirates"-e, a što će od svega toga biti, ostaje nam da vidimo kad se igra pojavi na našem tržištu. Najavljena je verzija samo za Amigu 1200. Igra "Front Lines" je taktička ratna igra, smještena u Pearl Harbour 2040-te godine. Vi ste u ulozi dobrog dečka iz susjedstva sa zadatkom da spriječi grupu ljudi, koji nemaju pametnijeg posla, od osvajanja svijeta. Igra će raditi i na Amigama s 1Mb memorije.

NOVO IZ MAXIS-A

MAXIS, programerska kuća nadaleko poznata po svom SIM serijalu, opet ima novi SIM. Ovog je puta to SIMISLE. Nakon Simearth-a, Simcity-a, Simanth-a, Simfarm-a, Simtower-a dolazi i SIMISLE. Što se ovdje simulira jasno je iz samog imena. Na vama je da izgradite svoj mali raj na nekom tropskom otoku i tako pobjegnete od stvarnosti, barem do novog broja HACKERA.

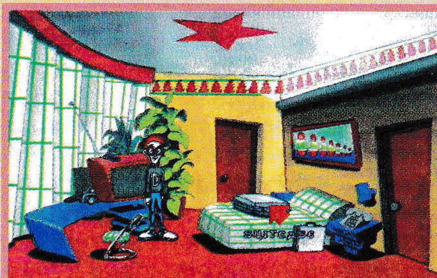


Magic Carpet

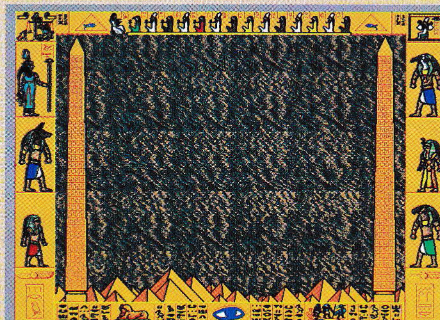
SKRIVENI SVJETOVI

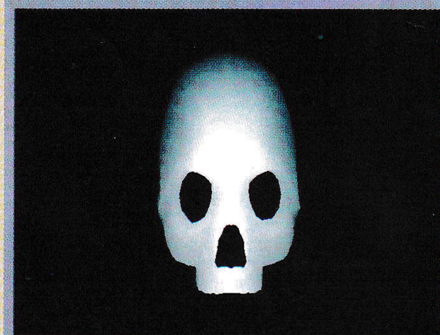
BULLFROG je izdao diskove s novim misijama za njegovu poznatu pucačku igru MAGIC CARPET. Diskovima je ime HIDDEN WORLDS (skriveni svjetovi), donose 25 novih misija a kompjuterski su protivnici ovog puta još opasniji. No, i igrači su ovog puta jači jer su i njihove čarolije jače. Svi su krajolici napravljeni u novoj grafici, za koju BULLFROG izjavljuje da je impresivnija nego ona u MAGIC CARPETU. Skriveni svjetovi vam donose ledene, snježne krajolike tako da ćete sada uglavnom prelijetati ledenjake. Čak su i zgrade i dvorci prerađeni tako da se uklapaju u Artički krajolik. Sve čarolije koje su vam bile na raspolaganju u MAGIC CARPET-u nalazite i u HIDDEN WORLDS-u, no sada imate i novu čaroliju HOMING METEOR. HIDDEN WORLDS kao i MAGIC CARPET izašli su samo na CD-u.

INFO









AVANTURA U RUSIJI

Nažalost, nisu svi sretni zbog propasti SSSR-a. Ponajmanje bivši generali Crvene armije, koji sada u svojim skrovištima u Moskvi kuju zavjeru kako da vrate Crvenu armiju i komunističku partiju na vlast i budu opet ono što su bili. No ni u svojim snovima nisu sanjali da bi ih u tome mogla spriječiti tročlana grupica stranih turista. To je uvod u novu igru CORE DESIGN-a, koja se zove THE BIG RED ADVENTURE. Na vama je zadatak da vodeći taj trio, raskrinkate generale i zauvijek spasite Rusiju od komunizma. Igra sadrži 50 likova i preko 100 lokacija na kojima se odvija radnja a sve je to nacrtano u punoj SVGA tehnici. Uz malo mozgalica i puno dobrog humora, ova će igra sigurno biti hit. Jedan od razloga je i taj što je minimalna konfiguracija za igranje Amiga 1200 ili PC 386/33. Na sreću, za PC postoji CD i floppy verzija.



STEREO LUDNICA

Ludnica koja je zahvatila svijet zove se STEREOWORLD. To je program za izradu stereograma što je, jednostavno rečeno, slika u kojoj, ako dobro gledate, možete vidjeti još jednu sliku, skrivenu ili samo naznačenu osnovnom slikom. Dakle, trebate se dobro zagledati, upotrijebiti malo mašte i detektivskog duha i otkriti što se nalazi ispod osnovne slike. No, ni li to vam nije garancija da ćete išta vidjeti. Naš savjet glasi - ne odustajete tako lako. U STEREOWORLD-u možete sami raditi stereograme za postere, čestitke i slike koje se mogu jednostavno isprintati ako imate ikakav printer u boji. Za primjer smo vam prikazali egipatski stereogram u kojem biste trebali vidjeti mrtvačku glavu, a što se krije iza mačaka morat ćete otkriti sami. Ako vam to ne pođe za rukom, znajte da su mačke najlakši i najvidljiviji stereogram.



KOJOTI NA LEDU

Programerska kuća GRAFTGOLD u igri FIRE AND ICE predstavlja glavnog junaka koji se zove COOL COYOTE i koji u ovu arkadu uvodi i svog sinčića. Ne zna se kako su njih dvojica zaglavili na Sjevernom polu ali što je, tu je. Kad su već tu barem da se pravilno hrane i dobro zabavljaju. Tako će jesti morževe, pingvine, skijaše, Eskime sve po principu: pojedi prije no što budeš pojeden. Moraju, naime, paziti na lavine kojih u tim krajevima uvijek ima napretek. Život im zagorčava i galeb koji ih iz visine gađa, pogodite čime. Naši čitatelji iz primorskih krajeva znat će koliko to može biti gadno, osobito ako na sebi imate novu majicu. Tako se hraneći, oni ujedno i sastavljaju ključ za prelazak u drugi nivo. Kojotovo je oružje nekakva kugla koja vrlo efikasno zamrzava protivnika kojega možete, prije no što se otopi i nasrne na vas, pojesti. Dobra strana tih kuglica je što se kotrljaju niz padinu i to je ponekad zgodno uništava protivnika u podnožju. Nedostaci ove igre su: slab zvuk koji nakon dužeg vremena probija uši i prilično niska rezolucija u kojoj je igra rađena tako da sve izgleda krumpirasto. Međutim, mali je kojot izuzetno sladak i vrlo koristan jer se probija ispred vas i uništava neprijatelje. A, vjerovali ili ne, kad padne noć, dizalica spušta mjesec na nebo. Na početku nivoa prikazat će vam se mapa cijelog nivoa koju bi bilo pametno memorirati.

K.M.



KLINJO NA KOTURALJKAMA

Rolling Rony je arkadna igra poznatija na Amigi nego na PC-ju. Sve je tu; simpatičan glavni lik, zgodna grafika, dosta skakanja. Ako tome dodamo i poneki automobil, kamion ili motor koji nas pokušava pregaziti ili ptičice koje mirno sjede na žicama i gađaju vas (znate već čime) zaista se čini da postoje svi bitni čimbenici jedne arkade. Možemo čak reći da ni priča nije dosadna. Rony, koturajući se, mora sakupiti sve kockice za prelazak u slijedeći, od ukupno devet nivoa. Putem sakuplja novce za koje kasnije kupuje zdravlje, super skok, vrijeme ili druge životne olakšice. Korisno mu je usput raznositi pakete jer mu to donosi dobru zaradu. Pokušajte se poslovno ponašati dok ugovarate posao (čitaj: cjenkati) jer možda uspijete više zaraditi. Može vam se dogoditi da zbog toga i izgubite poneki posao ali, to je život. Tko ne riskira, ne profitira! Pazite da ne potrošite sav novac, jer nećete imati čime platiti autobus koji će vas na kraju nivoa prebaciti na naredni nivo i privesti igru kraju. Preporučujemo vam da kupujete samo vrijeme i super skok koji će vam dobro doći za sakupljanje visoko smještenih kockica. Pogodite li leteće knjige, neke ćete od njih pretvoriti u novac. Pazite da se ne spotaknete na oštećenja na cesti jer ćete tako izgubiti život. Rolling Rony nije prebrza ni preteška arkada, a najbolje su joj odlike lijepa grafika i zgodni neprijatelji koji vas nemaju namjeru uništiti, već samo malo otežati igru.

K.M.











FLASHBACK

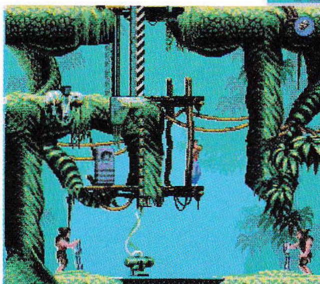


Delphine Software je dosad izbacio na tržište samo pet igara. No, njihovih pet vrijedi više od desetak ostalih. Svaka je od njih donijela nešto novo, dotad neviđeno, a sve je to ujedinjeno i dovedeno do savršenstva u FLASHBACK-u.

Budite se iz nesvjestice. Pokušavate se prisjetiti gdje ste i što vam se dogodilo. Odjednom sve postaje malo jasnije. Bijeg, let motorom, pogodak, pad. Ogledavate se, a oko vas DŽUNGLA! Među drvećem primjećujete razne drvene i metalne konstrukcije-znak da ovdje postoje civilizirana bića. Pridižete se i primjećujete hologramski projektor. Spuštate se po njega, uzimate ga, uključujete i shvaćate da ste sami sebe snimili za slučaj gubitka pamćenja. "Što se može."- pomišljate vraćajući se na platformu gdje ste došli k sebi. Kada ste se uvjerili da lijevo ne možete zbog provalije, krećete udesno. Nakon nekoliko metara primjećujete robota, instinktivno vadite pištolj i počnete pucati po njemu,a njemu - ništa. Meci se na sve strane odbijaju od oklopa. Shvativši da je daljnje pucanje samo uzaludno trošenje municije, prestajete s paljbom. "Mora postojati neki način da ga uništim." - mislite u sebi. I dok tako promatrate svog, (za sada) neuništivog robota,iz otvora na njegovom vrhu počinje izlaziti nešto nalik anteni. Uperivši je prema vama, vi ne gubite vrijeme čekajući da vidite što će se dogoditi. Počinjete pucati, možda malo panično, pogađate antenu što izaziva eksploziju robota. To je dakle ta njegova slaba strana. Spremajući pištolj, procjenjujete razdaljinu do sljedeće platforme. "Trebat će mi zaleta." Malo truda i, evo vas na drugoj strani. Nastavljate dalje kad odjednom primjećujete neku spodobu. Nalik je čovjeku, ali je nekako drugačiji, viši, a lice ... Lice mu ne vidite zbog kapuljače kojom je pokriveno, ali zato dobro vidite ogromnu pušku. "Da je neki miroljubiv tip, ne bi nosio pušku." - mislite vadeći pištolj. Polako se približavate, centimetar po centimetar, znoj vam oblijeva čelo, grčevito stišćete dršku pištolja. Puška naslonjena o bok, pogled ulijevo, pogled naprijed, negdje u daljinu, pogled udesno, zatim sve ponovo. "Dobro je, još ništa ne sluti." -zaključujete promatrajući spodobu. Sada! Iskačete iz zaklona pred njega, ispalivši tri metka koja ga pogađaju u prsa. Zbog razorne snage vašeg oružja, spodoba je odletila unatrag, sve dok joj put nije prepriječilo drvo na koje je, sada već leš, naletila i tu se zaustavila. Sve se odigralo brzo, vrlo brzo. Odmah vam je laknulo, obrisali ste znoj sa čela. Tako je moralo biti! Ili on ili vi. Približavate se tijelu da biste ga malo bolje razgledali. Mičete kapuljaču s njegova lica i zahvaća vas val užasa. Odskočivši unatrag, jedva se uspijete sabrati i još uvijek teško hvatate zrak.

Sve je ovo samo dio atmosfere koja će vas zabavljati tijekom igre. Nakon fantastičnog uvoda, naći ćete se u uvodnom meniju gdje upisujete šifru, odabirete težinu nivoa, vrstu joysticka, muziku i startajte igru. Započet ćete je u šumi i bilo bi dobro da se odmah upoznate s načinom upravljanja likom. Tijekom igre ćete se susretati s raznim likovima, ali postoji samo jedno pravilo! Oni koji imaju bilo kakvu vrstu oružja su neprijatelji, a oni drugi - prijatelji. Kako se treba ponašati prema njima, nema potrebe objašnjavati. Tijekom igre nailazit ćete i na razne naprave od kojih su za preživljavanje najbitnije RECHARGE

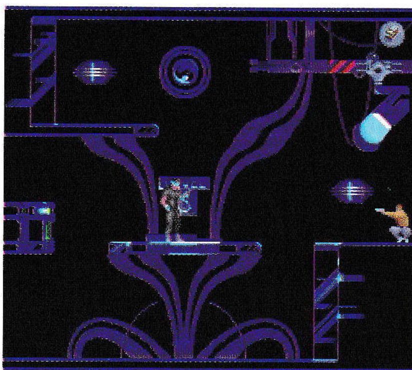


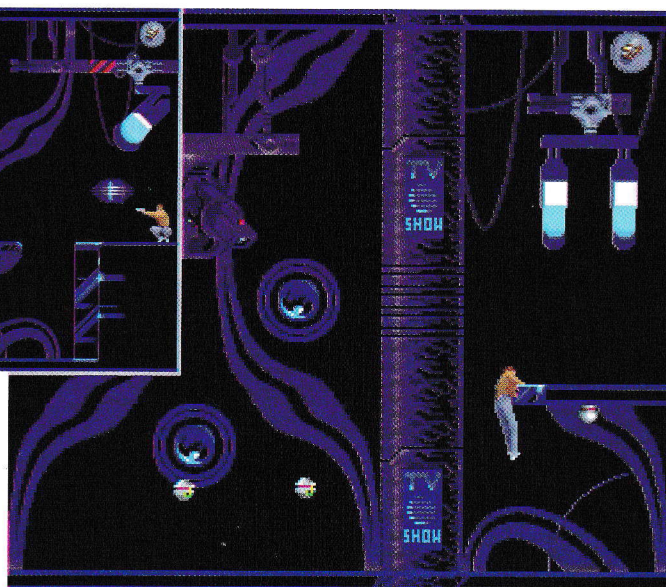




Nakon pada, nalazite se u šumi punoj neprijateljski raspoloženih plaćenika. Pronađite starca koji će vam pomoći pronaći put do grada.







Da bi ste se vratili na Zemlju potrebno je zaraditi novac za međuplanetarno putovanje

UNITS-i gdje obnavljate živote i SAVE POINT-i gdje snimate poziciju ali samo u memoriju (ne možete snimiti na disketu). Ostale su naprave pretežno razne vrste prekidača i brava pomoću kojih otvarate vrata, pozivate dizalo i sl. Napredujući kroz igru, razvija se priča i dobivate dojam da gledate film. Razlog tomu je što je igra rađena tzv. KINEMATSKOJ TEHNICI koja je danas toliko popularna, posebno na CD-u. Kroz igru vas prati odlična muzika koja se mijenja sljedeći radnju, a poseban dojam će na vas ostaviti izvrsni zvučni efekti. Grafika je priča za sebe. Napravljena perfektno do posljednjeg detalja, dok je animacija tako savršena da se postavlja pitanje, može li se uopće napraviti nešto bolje. Ukupni dojam koji će igra ostaviti na vas je potpuno neopisiv, čak ni savršeno nije dovoljno jaka riječ, a mi zaključujemo:

ovo nije igra koja se samo igra, već igra koju se proživljava.

Denis Kovačić

... "Nažalost, malo je igara, poput ove, koje se mogu pohvaliti tako dobrom animacijom i velikom igrivošću. Nadamo se da će nam Delphine software u budućnosti donijeti još ovakvih igara." ...

S.B.

PC	ZVUK	94	%
A	GRAFIKA	92	%
SB	IGRIVOST	95	%
	IDEJA	83	%
	AMIGA 500, 1MB, 4 2DD		



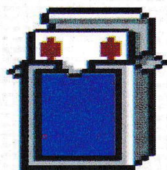


Pojava još jedne igre u DOOM stilu uopće nas ne čudi. Svima je jasno da je to postao pravac u proizvodnji igara, a ne trend kao što su to neki mislili. Uz simulacije, arkade, FRP igre sada imamo i DOOM igre. RISE OF THE TRIAD je upravo to - prava DOOM igra. U cijelosti, 3D ambijent neće nikoga iznenaditi, kao ni većina drugih stvari u igri. Nalazite se u ulozi agenta specijalnih jedinica Ujedinjenih Naroda, koji je poslan da istraži djelovanje jedne sekte u starom samostanu na malom otoku pored obale Los Angelesa. Nakon iskrcavanja, vaš brod eksplodira i znate da vam povratka nema. Čujete stravične vijesti da se Los Angeles uništava sistematski - kvart po kvart. OSCURIDO sekta u samostanu namjerava pobiti milijune nedužnih ljudi. Naravno da ste vi jedini koji može promijeniti nepromjenljivo i zaustaviti ubijanje ubijajući. A toga ovdje ima u dovoljnim količinama. Mogli bismi reći - pune ruke ubijanja. To je jedna novost koju ova igra donosi. Dvije ruke s jednim pištoljem u svakoj. Kad počnete pucati dobijate učinak kao da posjedujete strojnicu. Uz neograničeno streljivo to postaje pravi užitak. Vaši neprijatelji se ili izvale na leđa ili padnu prvo na koljena a zatim na nos. Ako ih pak pogodite nekim jačim oružjem tada ne padaju nego lete. Jedina loša stvar je što za jača oružja nemate neograničeno streljivo. Osim pištolja i bazuke imate još sedam vrsta oružja, poput vatrenih bombi i sličnih naprava. Na 32 nivoa, koliko ih ova igra ima, imat ćete prilike isprobati ih i akcije neće manjkati. Za sve vlasnike modema dobra je vijest da TRIADE mogu igrati i do 8 igrača istovremeno. Oni HACKERI koji imaju prilike igrati ovakve igre na umreženim računalima (oni malo stariji, koji rade u banci npr.) mogu TRIADE igrati na 20 računala istovremeno. Minimum koji vam je potreban za igranje je 386 -sa 4Mb RAMa. Sve u svemu, za ljubitelje ovakvih igara ništa novo, a za APOGEE - ulaznica u veliku DOOM obitelj.

K.M.

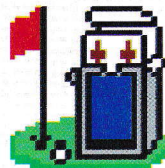
Program Man

File Options Window Help



SOLITAIRE

Jedna od dviju uobičajenih igara koje dolaze s Win dowsima. Klasični pasijans. Potrebno je na četiri kupa složiti redom od asa do kralja svaku kartašku boju. Kod slaganja karata u donjem dijelu ekrana, manja crvena karta mora ići na veću crnu i obrnuto. Moguće je birati želite li odjednom otvarati jednu ili tri karte iz špila. U slučaju da igrate s otvaranjem tri karte, moguće je varati pritiskom na <Shift>+<Alt>+<Ctrl> i otvoriti samo jednu.



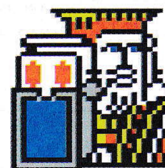
GOLF

Pasijans u kojem je potrebo slagati karte iz bilo kojeg od sedam područja s vrha ekrana na kartu u donjem dijelu ekrana. Najgornja karta može biti za jedan veća ili manja od karte na dnu. Boje nisu bitne. Postoje samo dvije iznimke. Na kralja ne možete staviti niti jednu kartu, i zato na asa možete staviti samo dvojku. Ako vam s gornje strane ne odgovara niti jedna karta, otvarate novi špil. Cilj vam je složiti karte odozgo prema dolje.



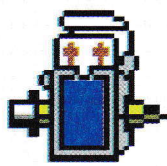
TRI PEAKS

Pravila su slična kao i u Golfu samo što igrate pod svojim imenom i za lovu. Računalo pamti sumu uz ime pod kojim ste se prijavili pa partiju možemo nastaviti i kad šef ode. U Tri Peaksu na kralja se može staviti dama ili as, a na asa dvojka ili kralj što u Golfu nije bilo moguće. Jedan od najzabavnijih kockarskih pasijansa.



FREECELL

Pasijans sličan Solitaire-u. I ovdje morate redom posložiti sve četiri kartaške boje, od asa do kralja, u četiri mjesta u gornjem desnom kutu ekrana. Četiri mjesta u lijevom kutu su pomoćna i u njih možemo privremeno odložiti bilo koju kartu. Tvrde da je moguće složiti bilo koju partiju, premda to još nije dokazano. U trenutku kada više nemamo slobodnih poteza, računalo će vam ponuditi ponavljanje partije.



CRUEL

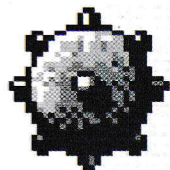
U ovom pasijansu potrebno je iz donjih 12 kupova karata redom složiti karte na aševe koji se nalaze na vrhu ekrana. Između donjih kupova dozvoljeno je premještanje, ali samo tako da karta iste boje i za jedan manja ide na veću kartu. Kad ponestane karata za slaganje je potrebno je pritisnuti tipku DEAL u gornjem desnom kutu ekrana. Deal miješa karte, ali čuva poredak već složenih.



TUTS TOMB

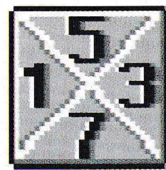
Pasijans u kojem spajamo karte koje zajed no daju zbroj 13. Možete ih spajati u piramidu ili s kartom iz špila. Kralj se automatski prenosi bez sparivanja. Karte spajamo tako da prvo kursorom odaberemo jednu, a zatim drugu kartu. Ako im zbroj iznosi 13, automatski se prenose na kup u gornji desni kut ekrana. Potrebno je maknuti sve karte iz piramide.

…ger - [Igre]



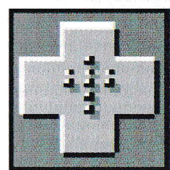
MINESWEEPER

U ovoj logičkoj slagalici potrebno je otkriti sva polja na kojima se NE NALAZE mine. Brojevi u otkrivenim poljima označavaju koliko se mina nalazi oko tog polja. Logičkim je zaključivanjem moguće otkriti sva polja bez mina. VARANJE: otipkati <xyzzyx> <ENTER> <ENTER+Shift>. Kad smo na sigurnom polju, u gornjem će desnom uglu ekrana zasvijetliti prvi piksel. Pazite na HR tipkovnicu.



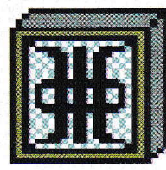
TETRAVEX

U ovoj igri potrebno je devet pločica s brojevima složiti u kućice tako da dva susjedna broja budu ista. To je potrebno napraviti u što kraćem roku. Umjesto brojevima, moguće je igrati s našim ili grčkim slovima.



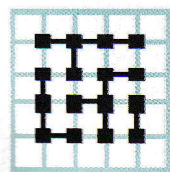
PEGGED

Logička slagalica koju je izmislio jedan zatvorenik iz Bastille. Igra se tako da kuglicom preskačemo susjedne kuglice, ali samo vodoravno ili samo okomito. Preskočena kuglica nestaje s ekrana. Cilj igre je da na ploči ostane samo jedna kuglica.



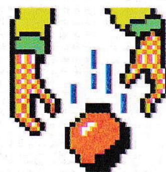
TAI-PEI

Ovo je jedna od verzija drevne kineske igre MAH-JONGG. Potrebno je sakupljati pločice s istim oznakama. Kada ih sakupite, one nestaju s ekrana. Cilj igre je da na ekranu ne ostane niti jedna pločica. Od svake vrste postoje četiri pločice. Igra uvijek ima rješenje, ali morate paziti da ga nekim nepromišljenim potezom ne izgubite. Slobodnu pločicu prepoznat ćete jer se kursor nad njom pretvara u križić.



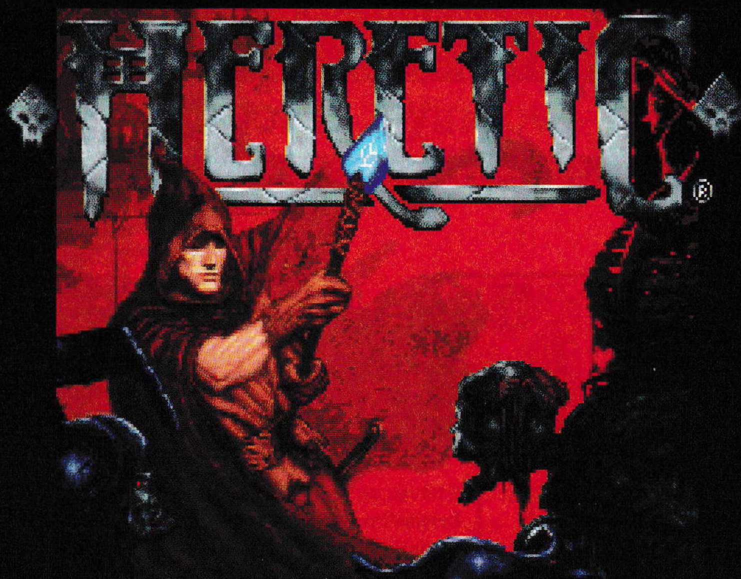
DOTS

Igra koju svi volimo igrati u svojim matematičkim bilježnicama pod dosadnim satovima u školi. Spajanjem točaka, potrebno je zatvoriti što više kvadratića. Naravno, pri tom treba biti lukav i ne dozvoliti protivniku da zatvori više kvadrata od vas. Posebno treba biti lukav u finišu.



TIC TAC DROP

Varijanta igre, poznate iz školskih klupa pod imenom križić-kružić. Potrebno je složiti tri ili više kuglica u niz. U obzir dolaze sve kuglice složene vodoravo, okomito i po bilo kojoj dijagonali. U ovoj verziji Tic Tac-a kuglice se ubacuju kroz otvore okomitih stupaca, pa je igra malo složenija, ali time i zanimljivija od klasičnog križić-kružića.





Ovako otprilike izgleda Hell's Maw...

U vremenu magije, u kraljevstvu Elfova, živjelo se u blagostanju i sreći sve dok na Otoku vulkana (Volcano island) nisu pronađena kamena vrata na kojima je bio ugraviran crtež, dekriptiran kao upozorenje za ulaz u drugu dimenziju. Vrata su bila neuništiva, tako da ih ni najjači nisu uspjeli slomiti. Nakon nekoliko neuspjelih pokušaja proboja kroz prolaz, narod je odustao od namjere da otvori vrata. Osim toga, groteskne figure koje su se nalazile na isklesanom zidu, davale su dovoljno razloga za odustajanje. Ipak, neki nisu bili suglasni s time. Jedne mrke noći, nekoliko članova ozloglašenog kulta "Clan of the Serpents" dešifriralo je poruku koja se nalazila ispod crteža. Prolaz se zvao Hell's Maw. Govorio je o kraju dotadašnjeg svijeta i početku tamne vladavine zla, gdje mrtvi hodaju zemljom, živi umiru a demoni vladaju. Da bi se prolaz otvorio, potrebno je 30 života žrtvovanih zlom polu-bogu pod imenom D'spair. Kao nagradu, onima koji ovore Hell's Maw, dodijelit će se besmrtnost i neograničena magična moć. Ubrzo nakon toga, u Kraljevskom su gradu ljudi misteriozno počeli nestajati... Kao mladi član tog kulta, vi - nesvjesni trenutačnih događaja, pokorno slijedite naredbe svojih vođa ne razmišljajući o posljedicama svojih postupaka. Pri jednom sakupljanju članova kulta, užasnuti saznajete prave namjere vaših nadležnih. Onaj, mali ostatak poštenja u vama, govori vam da je ovo "kap koja je prelila čašu". Brže bolje, žurite po svoj Elven Rod i uznemireni utrčavate u prostoriju u kojoj se upravo vršilo posljednje, trideseto žrtvovanje. Brzim zamahom oružja ubijate najbližeg člana kulta. Hitrim naletom pokušavate dohvatiti i onoga koji drži žrtvovni bodež, no prekasno..nož je zaboden! Zemlja se počela tresti, nebo je postalo krvavo crveno a iz gradskog su groblja počeli izlaziti stvorovi poput onih na kamenim vratima Hell's Maw-a. Prestravljeni apokaliptičnim prizorom, bježite iz grada u šumu. Trčeći kroz oštro granje, iza sebe čujete neljudske urlike i smijeh...oni su iza vas. Uspaničeni utrčavate u slabašnu luku i uzimate čamac. Ubrzano veslajući, osvrćete se da biste pogledali svoj grad. Gorio je u plamenu a iznad njega su nadlijetale harpije. Odlučili ste zaustaviti zlo koje izlazi kroz otpečaćeni prolaz u drugu dimenziju.....pravac - Hell's Maw.

Dobrodošli u Heretic, novu igru proslavljenih stvaratelja Doom-a, Id software-a i pozate programske kuće Raven software, tvoraca CyClones-a i Shadowcaster-a. Treba spomenuti da je bilo vrlo teško napraviti proizvod koji bi po svojoj temi, igrivosti i estetskom izgledu bio bolji i od samog Doom-a 2. To možemo i sami zapaziti iz broja (u 97% slučajeva neuspjelih) klonova ove izvanredne igre. Pametna dosjetka programera bilo je dodati elemente FRP-a u, već klasičnu orgiju uništavanja svega i svačega. Naime, na raspolaganju su vam mnoge moćne magije i pojačanja koja vam uveliko olakšavaju igru...no, o svemu tome kasnije. Prvo što zapažamo, nakon nekog vremena igranja, jest poboljšanje "First Person Perspective" gameplay-a, tj. vaš lik može gledati gore i dolje za razliku od junaka u Doom-u, koji ima pogled kao da mu je umjesto kičme stavljen panj. U igru je unešen i element letenja, tako da ni u tome niste uskraćeni. Osim toga, i samo igranje je zanimljivije i šarenije, tako da ne gledate u tmurne i monotone zidove.

POČETAK KAOSA

Kad prvi put pokrenete igru, zapazit ćete da je statusni dio ekrana napravljen maštovitije od Doom-a. Dvije glave, jedna živa a druga mrtvačka, u ustima imaju po jedan kraj lanca koji umjesto jednog od prstenova, ima kristal koji se kad vas netko "zvekne" primakne dijelu ekrana gdje je lubanja. Za razliku od Doom-a, ovdje u blizini neprijatelja čujete otkucaje svoga srca a







Ovo je Maulotaur. To je virtualno neuništiv stvor koji vam je sposoban učiniti puno ružnih stvari... ovo je jedna od njih.







Smrt jednog demona - reš stil!

kada naiđete na tajna vrata, zvuk ruku koje trljaju po zidu tražeći ručku. Inventarij koji koristite, pojavljuje se na igračev zahtijev, te se skroluje pritiskom na tipke posebno izabrane za to. Predmeti koje koristite, djeluju na vas ili na neprijatelja, samo oprez, jer djeluju u svakom slučaju kraće nego što vi to želite. TOME OF POWER je ukleta knjiga ispunjena ljudskim gnjevom. Kad je otvorite, sva vaša oružja postaju snažno magično nabijena. QUARTZ FLASK je sakupina ljekovitih trava (i sličnih isprika za lijekove) koja, kad je popijete, vida vaše rane. SHADOW SPHERE je koncentracija magične magle koja vas čini polu-nevidljivim. MORPH OVUN je magična jajolika sfera koja, kad je otvorite, ispušta energiju koja sve obližnje neprijatelje pretvara u (!) kokoši. Nakon toga ih slobodno možete odalamiti bilo čime i one će se raspuknuti u hrpu perja i krvi (sada znamo kako se radi kokošja pašteta). MYSTIC URN je ćup ispunjen prahom života koji drastično povećava vašu životnu energiju. RING OF INVINCIBILITY je prsten koji vas temporarno pretvara u neuništivu silu. BOMB OF THE ANCIENTS izgleda kao proziran pješčani sat koji eksplodira kad pijesak iscuri. CHAOS DEVICE je štitoliki predmet koji vas prilikom aktiviranja vraća na početak nivoa. TORCH je (zamislite) baklja.

ORUŽJA

ZAŠTO DA?
Heretic je igra visoke igrivosti i fenomenalnim zvukovima. Brojni detalji i velik izbor oružja neće vas ostaviti ravnodušnima.
ZAŠTO NE?
Preveliki zahtjevi za komjutersku opremu i (još i sada) bitmapirana grafika hendikepiraju Heretic-a u univerzalnoj ligi... šteta.

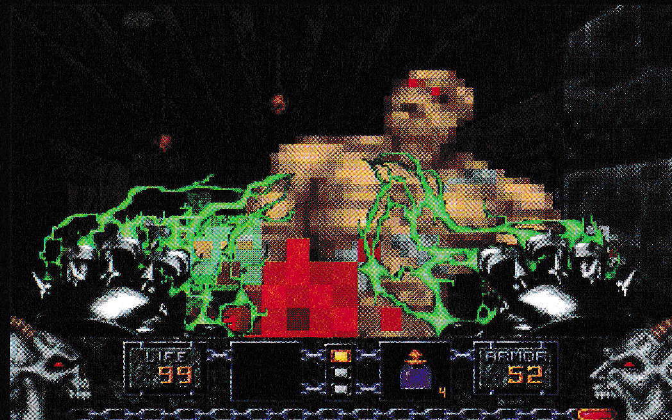
U Heretic-u imate, hvala Bogu, dosta oružja za uništavanje svega i svačega. To su uglavnom magični štapovi i šipke koje imaju različit učinak na protivnike, ali ih u principu sve samelju u hrpe mesa i krvi. ELVEN ROD je energetski punjen magični štap. Kao oružje nije naročito učinkovit, pa ga zato i dobivate kao osnovnu opremu. Sa pojačanom silom uzrokovanom tome of power-om, ispaljuje usijane iskre velikom brzinom. ETHERNAL CROSSBOW koristi čarobne kristale, koji se raspršc kao sačma nakon ispaljivanja s time da se centralni kristal užari i udara ravno ispred vas dok se šrapneli rasipavaju uokolo. Sa tome of power-om ispaljuje mlazove šrapnela. DRAGON CLAW je rukavica napravljena od zmajeve kože, što joj daje veliku mis-tičnu silu. Njezin brzi ritam ispaljivanja plavičaste energije, daje joj veliku prednost nad ethernal crossbow-om, ali je ipak slabija. Sa pojačanom silom oko sebe integrira tanad načičkanu bodljama a uz to ispaljuje mnogo jači mlaz energije. HELLSTAFF izgleda kao štap sa kosturskom glavom na vrhu. Punjen je snažnom negativnom energijom koju ispaljuje u rafalima. Uz tome of power, ispaljuje elipsaste sfere koje osim što oštete cilj, iznad nje







Vatrena kiša je inkarnirana pomoću Tome of Power-a



Zanima li vas kako se osjeća odojak pri "obradi"?



ga stvaraju vatrenu kišu koja pada po neprijatelju i u 75% slučajeva ubija na mjestu. PHONEIX ROD je zlatni štap sa pticolikim oblikom na vrhu. Ispaljuje užarene projektile koji izgledaju kao on, ostavljajući dim iza sebe.Toliko je snažan da vas, kad ga iskoristite, zanese unazad. Slobodno ispaljujte po svuda, samo pazite da ne povlačite kad je protivnik preblizu, jer ćete osjetiti njegovu silu na svojoj koži. Sa tome of power-om, Phoneix rod ispljuje salve plamena. FIREMACE izgleda kao klasičan buzdovan ali iz svoje glave ispaljuje eksplo-zivnu tanad koja se odbija od podove i eksplodira pri dodiru sa zidom. Vrlo je brz, snažan i učinkovit ali se brzo troši, a municija mu se teško nalazi (najčešće je negdje iza hrpe Gargoyle-a (leteći demoni)). Sa tome of power-om ispaljuje veeeeelike sfere, koje su izuzetno destruktivne. GAUNLETS OF THE NECROMANCER su bojne rukavice, nekad korištene od sazivaoca mrtvih. Isisavaju život (i meso) neprijatelja. STAFF je vijeran štap, koji se koristi u svim slučajevima kad hoćete ispitati granice svojeg strpljenja. Ne koristite ga osim kad želite ekspres smrt (svoju).

KAKO TO SVE IZGLEDA

Igra je vrlo impresivna po svome grafičkom rješenju. Naime, svi projektili koje neprijatelj ispajuje, imaju neki trag. Fire Ogre bljuje vatrene kugle koje iza sebe ostavljaju trag dima. U Hell's Maw-u imate i minivojkane koji imaju erupcije vatrenih kugli koje, uz to i lijepo izgledaju. Ni pozadine i ambijent nisu mačji kašalj.Recimo, kad ste na gradskom groblju, vidite nadgrobne spomenike i kapelicu, te se slobodno (i na svoj rizik) kre-ćete kroz njih. Čak ni pod nije monoton. Naime, on se mijenja kroz nivoe ne samo estetski, nego i fizički. Kad ste npr. u ICE GROTTO-u skližete se po ledu kojeg ima u izobilju, a u POOLS OF DARK plivate u močvari i padate niz slapove te se sjurujete niz rijeku i to sve u Doom-stilu. Zvučni efekti su zaista na vrhu, iako su prepoznatljivi i u nekim dijelovima preuzeti iz Doom-a što je zanemarivo pošto su dovedeni do vrlo visokog standarda: slapove zaista čujete a kada izađete na otvoreno, zvuk zavijanja vjetra je vrlo vjerno dočaran. Sve u svemu, igra u nekim detaljima nadmašuje Doom 2 za visinu glave. Igra zauzima 13 Mb, zahtijeva 486 procesor (486DX2/66 preporučljivo) i 4 Mb RAM-a. PS: Ne koristite šifre iz Doom-a jer imaju nepoželjne efekte na vaše stanje u igri, naime IDDQD vas ubija na mjestu, dok IDKFA oduzima svo oružje. I što još da kažem... Heretic je jedna od najboljih FPP igara na tržištu i savjetujem vam - nabavite je.

Damir Rukavina

PC	ZVUK	88	%
A	GRAFIKA	74	%
SB	IGRIVOST	90	%
CD	IDEJA	79	%

PC 486, 4MB, 13 MB HDD

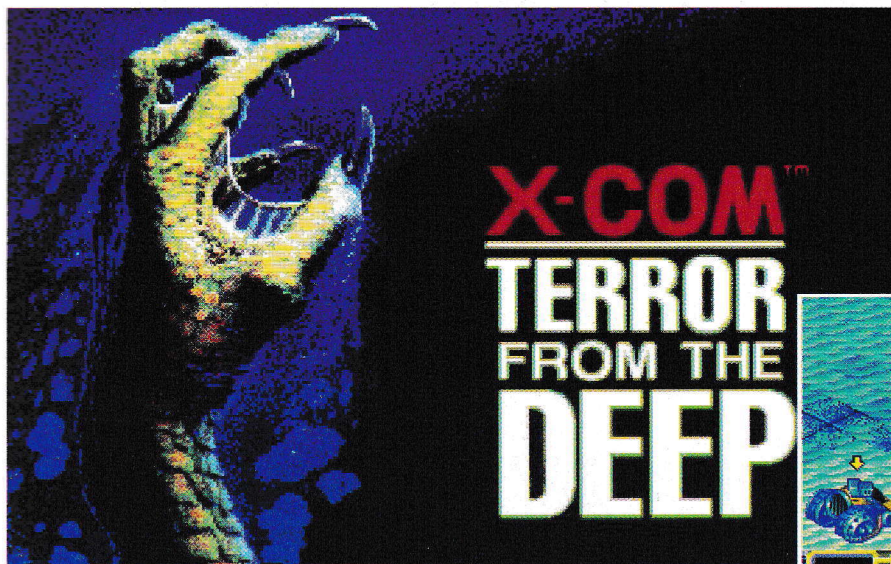


Jedi plazmu, stari...



Ispalite Morph Ovun i -zap- instant kvočke

HACKER NAJAVLJUJE ...

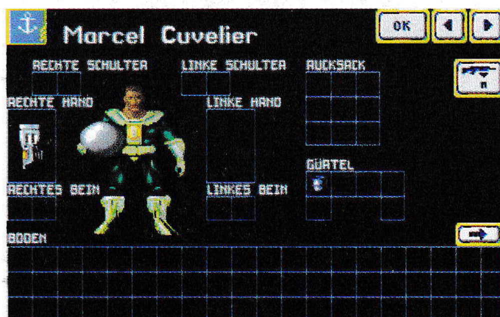






Konačno su ljubitelji Julesa Vernea i "Sea-questa" došli na svoje. Dugo pripreman nastavak UFO-a konačno izlazi na svjetlo dana. U osnovi, igra ne nudi ništa novo, već predstavlja samo jednu unaprijeđenu verziju sa novim scenariom. Način igranja je potpuno isti. Zamislite jedan UFO prenešen pod vodu. Na početku počnete s jednom bazom, jednom podmornicom i jednom skupinom X-COMM ronilaca. Kako ćete otkrivati nove UFO-podmornice, obračunavat ćete se sa sve jačim i jačim protivnikom. Kao i obično, on je opremljeniji i brojniji od vas pa će ta borba malo potrajati. Prva rasa koja će vam zadavati glavobolje jesu Aquatidi, koji neobično podsjećaju na Sectoide iz UFO-a. Svi ronioci imaju neke svoje osnovne karakteristike koje se unapređuju tijekom igranja (preciznost/pokretljivost/ izdržljivost/ mentalna stabilnost). Što je nekome veće iskustvo, bolji je u nekom području djelovanja. Različite vrste podmornica koje ćete presretati donositi će i zanimljive predmete i energetske pošiljke. Kao i obično, ni znanstvenici neće sjediti prekriženih ruku. Oni će marljivo istraživati novo oružje koje se temelji na predmetima nađenih kod aliena. Svo to novo znanje, inžinjeri će znati pretvoriti u konkretno naoružanje: bolje i veće napadne podmornice (kao npr. BARRACUDA, TRITON), svakakva ronilačka odijela i raznovrsna oružja: harpuni, hidromlazni topovi, podvodni laseri i plazme. Sve će vam to pomoći da pobijedite nadolazeće horde aliena i jednom za svagda razriješite tajnu morskih dubina. Igra će privući sve oduševljene igrače UFO-a, kao i one koje zanima tematika podvodnog istraživanja. Grafika je prilično bogata detaljima, a za samu igru će dostajati i jedan PC 386 sa nekoliko Mb RAM-a.

Tomislav Šakić







GORE: Barracuda je jedan od novih brodova X-COMMa

DESNO: X-COMMov komandos

BLOODNET

Stara legenda o Draculi s primjesama Cyberpunk kulture

Iz programerske kuće GAMETEK, proizvođača legendarne trilogije Elite, dolazi nova poslastica za ljubitelje avantura i FRP-a (Fantasy Role Playing), jer je Bloodnet rijedak primjerak dobrog stapanja FRP-a i avanture u jednu cjelinu. Bloodnet je pokupio najbolje osobine ovih dviju igraćih vrsta. Jeste li se ikada pokušali staviti u ulogu čovjeka sa cyberspace interface-om, koji polako postaje vampir? Naravno da niste, ali ako to želite pokušati, nabavite Bloodnet koji će vam u potpunosti pružiti to zadovoljstvo???

Dok sjedite u svom omiljenom baru Abyss (bezdan,provalija) i pijuckate svoju omiljenu plavkastu tekućinu (što-god-to-bilo) primjećujete da vas promatra jedna zgodna djevojka. Nakon uspostavljenog vizualnog kontakta, približila vam se s čudnim sjajem u očima i s izrazito svijetlim puderom na licu. Ponudila vam primamljiv ugovor likvidacije glavonje iz TransTechnicals-a, koji je zapravo njen otac (slučajnost ???). Zbog praznih džepova prihvaćate, ponudu i krećete u Van Helsing-ov apartman. Ono što je u početku izgledalo kao običan poslić, ispostavilo se da je vrijedno novca koji vam je za to isplaćen, svladani silom vampira, bivate ugriženi... Budite se u laboratoriju vaše prijateljice Deidre Tackett, gdje ujedno započinje vaša pustolovina. Nakon opširnog uvoda koji vas uvodi u radnju, pojavljuje se meni sa simpatičnom pozadinom. Sadržaj mu je provjereno jednostavan, a sadrži opcije za učitavanje prije snimljene igre, kontrolu muzike i izlazak iz igre u DOS. Na vrhu se nalaze još dvije opcije za generiranje vlastitog lika putem pitanja i odgovora. Na ponuđenu situaciju možete izabrati jedno od 3-4 reakcije od kojih svaka modificira osobine vašeg lika (inteligencija, snaga, hacking i još mnoge, mnoge druge...). Na prvi pogled, takvo stvaranje lika malo zbunjuje, naime u pozadini se izmijenjuju 4 slike: Prva koja znači da još niste odredili u kojem će smjeru ići oblikovanje vašeg lika. Druge tri određuju hoćete li biti vojnik, hacker ili jury-rigger. Ako nemate vremena ili volje, odaberite opciju za brzu generaciju lika. Nakon svega, će se pojaviti slika sa svim vašim osobinama, preostaje vam da izaberete izgled vašeg junaka i još možete dodati 20 bodova na pet osobina čijim vrijednostima niste zadovoljni. Ako mislite da je sve spremno za početak igre, stisnite OK. Tijekom igre povlačenjem miša u gornji dio ekrana pojavljuje vam se mnoštvo novih opcija označenih simpatično nacrtanim ikonama, koje približno određuju smisao funkcije. Prva skupina sadrži opcije za opisnu borbu u kojoj upravljate svakim likom, brzu borbu u kojoj možete samo gledati pokolj koji će uslijediti i opcija kojom možete ugristi odabranu žrtvu, vi ste ipak između ostalog- vampir. Preko druge ikone možete birati mapu grada, istražiti predmet koji držite u ruci, kratak opis lokacije na kojoj se nalazite i opciju za pretraživanje lokacije čija je korist diskutabilna. Slijedećom ikonom možete odspavati ili pak otpustiti nekog iz svoje družine. Slijedeća je ikona jedna od najzanimljivijih ikona jer se preko nje može ući u CYBERSPACE i u vaš DECKING UNIT, gdje možete pogledati podatke koje nosite sa sobom ili nadograditi memoriju, SOUL BOX i još neke sitnice. Predzadnja ikona služi za pregledavanje zaboravljenih dijaloga s likovima (vrlo korisno) i kontakti. Zadnja u nizu je ikona preko koje možete učitati, snim







DESNO: Mapa grada

DOLJE: Interview s Vampiricom



iti svoju poziciju ili izaći iz igre. Tijekom opisne borbe postoje još razne opcije pomoću kojih možete upravljati svakim likom, mijenjati oružje, kontrolirati snagu i status, određivati način borbe itd. Kako vam želja za krvlju polako ali sigurno raste, morate u određenim intervalima uzeti određenu dozu krvi. U početku bi vam to moglo predstavljati problem jer je igra vrlo interaktivna, što znači da imate potpunu slobodu nad kreiranjem vlastite sudbine kao i sudbine drugih likova (možete ubiti svakoga), a ako vam neki lik zatreba u daljnjem razvoju igre, kasno je za sažaljevanje. Manje ubijenih (ugriženih)-manje štete. Stoga, odmah na početku, pokušajte pronaći bočice krvi, a kasnije i nanotehnologiju koja će vam omogućiti trajniji izvor krvi. Ako krv ne konzumirate u određenom vremenskom razdoblju, može vam se dogoditi da ubijete nekoga iz vaše družine što će izazvati paničan bijeg ostalih članova. Dobro će vas nacrtana mapa Manhattan-a uvjeriti u kompleksnost ove igre svojom veličinom, crveni trokutići označavaju lokacije na koje možete ići. Neki trokutići mogu sadržavati po dvije ili više lokacija, a na početku igre neki ne sadrže ništa jer se tijekom igre, kako napredujete, otkriva mnoštvo novih lokacija, mameći vas da ih istražite. Slijedeći važan element igre je CYBERSPACE. U njega se može ući samo na lokacijama koje imaju CYBERSPACE-PORT (dok ne izgradite bežični DECKING UNIT, ali to je još daleko... U sam se CYBERSPACE ulazi putem ranije opisane opcije. Vaš oblik u CYBERSPACE-u zavisi od vrste SOUL BOXA koji posjedujete, a to su: TIN-SOLDIER (najslabija), SAMURAI (bolja...), AZRAEL (još bolja...) i konačno DRAGON->Rolls-Royce među SOUL-BOX-ovima. Za uspješno djelovanje u CYBER-okolini potrebno je nadograđivati DECKING-UNIT do konfiguracije od npr. 32TB (32 000 000 MB!!!!!!!!) RAM-a, DRAGON SOUL-BOX-a i level 4 CLOAK-CHIPA... Posljednja i najvažnija stvar u svemu tome je ljudski faktor. Za neometano korištenje CYBERSPACE-a potreban vam je iskusan hacker u družini koji će vam staviti na raspolaganje svoje mogućnosti u virtualnoj okolini pomoću PATCH CORD-a. Inače, CYBERSPACE je prostorno neograničen. U njemu ćete često susretati razne hackere, koji su u većini slučajeva neophodni za daljnje napredovanje u igri. Tu ćete se susresti s FATS-om, koji će vam pomoći u pristupu odabranom file-u ili WELL-u... Vaš boravak u CYBERSPACE-u je ograničen i to zbog Hopkins-Brye sindroma od kojeg bolujete. Ta mentalna bolest djeluje na vaš vid koji se počinje iskrivljavati, te vam se počinje miješati stvarni i virtualni svijet. Povlačenje miša i držanjem desne tipke pojavljuju se fotografije likova iz vaše grupe zajedno s vama samima. Odabravši jednog, možete mu pregledati sve osobine, strelicama pogledati slijedeći lik ili odabrati opciju INVENTORY. U INVENTORY-u možete pogledati sve što nosite sa sobom (ma, da?!), pomoću JURI-RIGGER kompleta možete sastavljati ili sastavljati različite uređaje, oružja ili štitove koji će vam uvelike koristiti u igri. Naravno, morate imati odgovarajuće dijelove koje sakupljate tijekom igre.

Na prazna mjesta, pokraj lika u lijevoj polovici ekrana, možete staviti štit, šljem, propusnicu, kibernetičke dodatke kako biste poboljšali svoje performanse, razna oružja npr. laserska kao i ostale vrtne alatke. Igra je isprobana na 486DX s 8MB i činila se dovoljno brza, isto kao i na A 1200 s HDD. Igru je moguće igru startati preko disketa ali to nije preporučljivo jer zbog neprestanog zanovijetanja disk drive-a, možete psihički oboljeti, ukoliko vam prije toga ne otpadne ruka. Na Amigi zauzima samo 9MB slobodnog prostora na HDD, dok je na PC-ju zauzeo nešto više. Poželjno je u EARLY STARTUP uključiti NTSC grafički mod jer je igra brža, a i grafika je predviđena za 200 linija vertikalne rezolucije, ugođaj je bolji zbog slike koja je razvučena preko cijelog ekrana. Većina slika je renderirana u nekom od RT programa i ponegdje još ručno dorađena. Likovi su uglavnom svi digitalizirani, a potom ručno obrađeni. Zvukova gotovo da i nema. Muzika je ugodna, dovoljno dobra, a mijenja se iz situacije u situaciju, prateći radnju kroz cijelu igru. Postoji karakteristična muzika uvodne sekvence, tijekom igre, borbe i u CYBERSPACE-u. Na sve ljubitelje avantura i FRP igara, Bloodnet će ostaviti dubok dojam, te će vas natjerati da razmislite o nadolazećoj mračnoj budućnosti (brrrr..).

Patrick Pencinger & Tihomir Jauk

PC	ZVUK	62	%
A	GRAFIKA	85	%
SB	IGRIVOST	88	%
CD	IDEJA	81	%

AMIGA 1200, 9 MB HDD

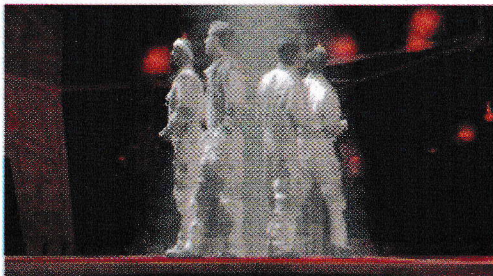


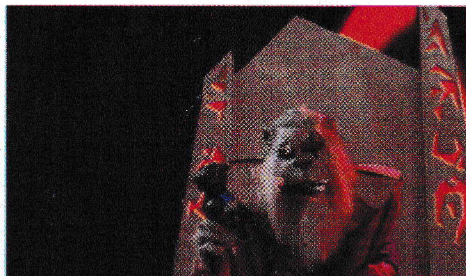


SRCE TIGRA

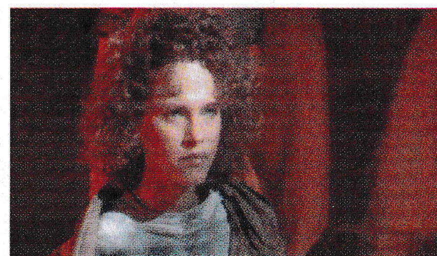
ADRENALIN, ROMANCA, HUMOR, OPASNOST- WING COMMANDER 3 IMA SVE TO PA ČAK I VIŠE! OVAJ NASTAVAK NADOPUNJUJE I ZAVRŠAVA SJEĆANJE NA TERRAN - KILRATHI RATOVE. POSLJEDNJI OBRAČUN I BORBA ODVIJAJU SE NA JEDNOM OD DOMAĆIH SVJETOVA—ZEMLJI KILRAH, ALI SAMO VI MOŽETE NAPISATI KRAJ OVE IGRE...

Profesionalno napisana i snimljena u Hollywoodu, Originova multi-milijunska produkcija kombinira (spaja) zabavu stvaranja filma s interaktivnošću stvaranja i igranja kompjutorske igre. Sasvim je sigurno da je ovo najskuplja i najveća igra ikada napravljena za bilo koje računalo. Radnja se još uvijek, kao i u prethodnim dijelovima, odvija poput dobro nam poznatih nastavaka Star Wars filmova. Zasigurno vam je poznata ova vrsta igara. Vi ste "good guy" koji napucava "some bad guys" i tako iz misije u misiju sve do kraja igre. Važno je (više nego važno), spomenuti kako je ova interaktivna igra puno brža od svojih predhodnica tako da su ovdje sve borbe, animacije i razgovori povezani u jedno i nisu nimalo usporeni već, dapače, još brži nego u prošlim dijelovima. Osim što su akcije brže, postale su još detaljnije, tako da eksplozije napokon izgledaju realistično, a ne kao hrpa razbacanih točkica po ekranu pokraj kojih velikim slovima piše KABUUM. Igra je napravljena vrlo kvalitetno i u potpunosti odgovara svim snimljenim i režiranim sekvencama u igri. U igri se snimljeno i renderirano se toliko dobro slažu, da je nemoguće (dobro, gotovo nemoguće) razaznati što je snimljeno kamerom, a što rađeno kompjuterski. U svim dijelovima igre javljaju se pravi pravcati glumci (snimljeni kamerama pod redateljskom palicom Chrisa Robertsa, po scenariju izvanrednoga Franka DePalme) koji vas prate kroz svaki vaš pokret, uvijek su prisutni i





Uvećani vladar loših momaka!!



Vaša ljubav - Angel

spremni ili za svađu ili za davanje ponekog dobrog i korisnog savjeta. Glumci će s vama razgovarati tijekom cijele igre. Kako je to moguće? Tako što su scenaristi anticipirali (sva) vaša moguća pitanja i prema njima napisali odgovore. Ovisno o vašem pitanju, bolje reći o njihovom odgovoru, vidjet ćete drugačiju scenu i animaciju. Dakle, glumci koji se pojavljuju u ovoj igri su ni manje ni više nego velike Hollywoodske zvijezde i već ste ih sigurno negdje viđali.

Ovdje, u ovoj igri pojavljuju se :

Mark Hamill - poznat nam iz velike trilogije "Ratovi Zvijezda" kao mladi vođa pod imenom Luke Skywalker. U ovoj igri njime upravljate.

Malcolm McDowell - mnogi ga zasigurno poznaju iz filma Dune - pustinjska planeta, a vidjet ćete ga i u filmu koji će se ovih dana početi prikazivati u Hrvatskoj "STAR TREK - The generations", dok ovdje glumi komandanta svemirske stanice, a sebe naziva generalom Tolwynom.

Jason Bernard - već je poznat i iskustan glumac kojeg smo imali prilike vidjeti u raznim filmovima s velikog i malog ekrana.

Ginger Allen - poznata je vjerojatno samo užem krugu ljudi koji još uvijek vole pogledati poneki stariji film u kojem bi se mogli "educirati".

Ne znam zašto i kako se i ona našla u ovom filmu ali jedno je sigurno, ako je pozvana kako bi glumila u nekim scenama tipa "zapaljena postelja" tada ovo nije igra za mlađe od 16 godina.

U uvodu ove igre saznajete kako su Kilrathi zarobili i onesposo-

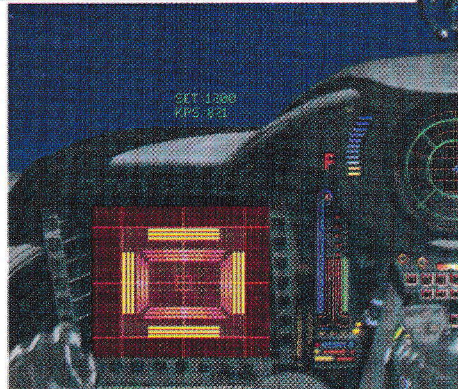


Vaš najbolji prijatelj i vi ...

bili nekolicinu boraca sa Svemirske stanice Victory, a među njima i Angel - djevojku prema kojoj gajite posebne osjećaje (ne baš vi osobno, ali glavni glumac sigurno). Isto tako saznajete kako se jedan (ili možda jedini) vaš wingman Hobbes povukao iz službe trazeći od zapovjednika dozvolu da više ne mora letjeti jer mu je postalo teško pucati na letjelice i Kilrathe koji se u njima nalaze (kao što znate, Hobbes je pripadnik naroda Kilrah koji je prebjegao u stanicu kao kontra obavještajac želeći se boriti na strani Zemljana). Kako je on najbolji wingman kojeg ste ikada imali, tražite i njega i generala Tolwyna da se vrate u službu, ponovo lete s vama i čuvaju vam leđa ili desnu stranu letjelice (po potrebi). Hobbesu to teško pada, ali ipak mijenja odluku i ostaje u vašoj službi iz prijateljskih razloga.









Vrlo detaljne slike pokazuju sve kvalitete ove igre- GORE: Hangar, SREDINA: Cocpit, DESNO: Pogled na brod

Evo, ovo bi mogao biti uvod ali samo u kratkim crtama jer ako ste stvarno zainteresirani, rezervirajte si 45 minuta za njegovo gledanje i upoznavanje okoline: No, da sve to ne biste trebali raditi, tu je Hacker koji će vam vrlo rado objasniti neke stvari. Nakon uvoda vam se otvaraju razne prostorije u koje možete ući i obaviti neke sitnice prilično važne za vašu budućnost i preživljavanje. Moj je savjet za u samom početku igre prvo otiđete do FLIGHT CONTROLA i tamo porazgovarajte s Hobbesom tako da kliknete na njega lijevom tipkom miša. Nakon razgovora i "prijateljskog uvjeravanja" slobodno do LIFTA, i spustite se do LIVING LEVELA (kliknite lijevom tipkom na zelenu kutiju i pogledajte scenu koja se događa između Hobbesa i Kobre). Razgovarajte s Vagabondom. Nakon razgovora, vratite se do LIFTA i krenite do BRIDGE LEVELA (lijeva tipka na crvenu kutiju). Razgovarajte s MANIACOM i otiđite do GUNNERY CONTROLA. Razgovarajte s FLINTOM i krenite do LIFTA. Otiđite do FLIGHT LEVELA. Prisustvujte BRIEFINGU, a nakon toga izaberite wingmana. Za sada možete izabrati samo Hobbesa ali kasnije ćete imati prilike izabrati i nekog

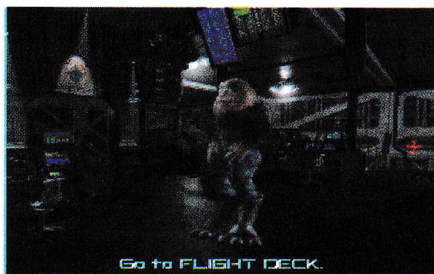


TAKTIKA

Taktika ove izvanredne igre bazira se na taktici koju ste zasigurno svi primjenjivali u dosadašnjim Wing Commanderima. Ona je prilično jednostavna, ali ponekad zna biti i zeznuta (npr. kada vas napada više od četiri neprijatelja). Jednostavno rješenje pri takvom napadu je pozvati u pomoć wingmana i narediti mu da tamani sve pred sobom, osim vas, dok ćete vi dati petama vjetra. Ako pak želite izigravati heroja, tada vam savjetujemo da u kasnijim misijama što češće zovete wingmana kako bi vam pomogao, a vi "sjednite na rep" nekom neprijatelju i počnite ga zasipati svojom zasoljenom plazmom. Od osobite je važnosti, pogotovo kada ste okruženi većim brojem neprijatelja, da vi i vaš wingman ne pucate na istog neprijatelja, već je potrebno tamaniti drugog neprijatelja i tako jednim udarcem ubijate dvije muhe.

ZAŠTO DA?

Osobno mislim da je to pitanje za koje je suvišno davati odgovor. Igra, barem zasada, prednjači u svemu što obično svrstavamo pod opis "dobra igra". Ona ima dobar početak, zanimljiv zaplet, neočekivani kraj i sve što je potrebno da postane "dobra igra". Ako mislite da su ovi argumenti preslabi i da ništa ne znače, jer se sve više pojavljuju igre s nekakvim značajem i radnjom, tada ste (djelomično) u pravu ali pitanje je da li te nove igre imaju grafiku barem približno sličnu ovoj, ili drugo pitanje (tko je umro? - sala), da li će IKADA imati grafiku poput ove. Naposljetku, tu je i pitanje hoće li se ubrzo pojaviti igra s ovako dobrim zvukom i muzikom koja će dominirati cijelom igrom i koja vas niti jednom neće ostaviti ravnodušnim već će vas ponukati da još jednom sjednete u letjelicu i naprašite tur Kilrathijima. Ako vas sve ovo nije uvjerilo (kako sam to pjesnički rek'o) tada ovo nije vaš CUP OF TEA i vi jednostavno niste rođeni za ovakve igre, ali, znate kako se kaže - ima nas svakakvih!



Hobbes - najbolji wingman u igri

drugog tko će vam čuvati leđa, lijevu i desnu stranu dok ćete vi tamaniti samo one koji se zabunom nađu pred vama. Razgovarajte s Rachel o punjenju broda gorivom i oružjem.

Nastavite u FLY MISSION gdje uđite u letjelicu i po prvi puta sami poletite s uzletišta tako da pritisnete i držite "+" dok ne uzletite, a ako vam je to previše komplicirano ili zamorno jednostavno pritisnite tipku "A" kako bi računalo samo izvršilo fazu polijetanja.

Dok letite možete pritisnuti ALT-O, da vam se izlista pregled komandi što znači da ja ovdje neću trošiti vremena i stranica na opise poput -"-tipka A služi za autopilota" jer mislim da ste to i sami u stanju "skužiti" i "prokužiti", a što je najbolje, i upotrijebiti. Kada uđete u fazu same igre i letenja, vaše je da napucate što više Kilrathijevih (svemirskih) brodova i da izvršite sve ono što vam je bilo zadano na BRIEFINGU, a to "nešto" se obično sastoji od oblijetanja i prelijetanja Navigacijskih točaka, eskortiranje raznih shuttleova ili pak presretanje Kilrathijevih boraca koji vam željno žele skinuti skalp poput nekih maloumnih ratničkih plemena (bez uvrede Hobbs!).

Kada se nađete u svemiru sami s nekolicinom wingmana (dok na vas jurišaju horde dobro opremljenih Kilrathi ratnika) potrudite se iskoristiti ih što je više moguće, jer su oni vaše druge uši i oči -istina kratkovidne, ali, bože moj, nitko nije savršen). Baš su wingmani oni koji će vas toliko puta izvući iz, naizgled bezizlaznih situacija. Nije da vas pokušavam obeshrabriti, već vam samo pokušavam dati do znanja da igra nije nimalo lagana i da ćete se dobrano namučiti da završite pojedinu misiju i sve što ju okružuje.

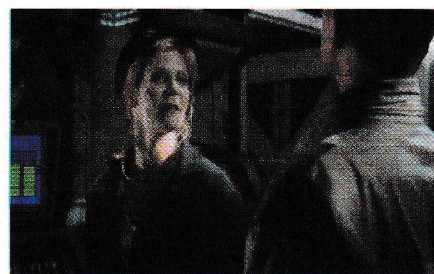
Budući da su proizvođači u svojim redovima imali takve Mastermindove, ne treba se čuditi što ova igra nije ispala nimalo lagana, a opet pristupačna svima i svojom težinom i zahtjevima motoričkih sposobnosti upravljanja joystickom. Ako se ne varam, u cijelom ovom opisu nisam ništa napisao o zvuku u igri misleći da je to potpuno nepotrebno, ali sam saznao da ima onih koji o njemu ništa ne znaju. E, pa vidite, za vas koji ne znate, zvuk je u cijeloj igri digitaliziran, dok muzika neodoljivo podsjeća na muziku iz filma Star Wars. Ovim ne želim insinuirati da su dečki iz Origina napravili igru nalik Star Warsu. Wing Commander 3 je nešto najbolje što se CD-ROM mediju moglo dogodit.

Za kraj, što još reći nego da je igra vrlo zahtjevna što se hardwera tiče, jer nema baš previše ljudi koji se mogu pohvaliti da imaju 486-ice s 8MB Rama, i 60 MB HD, DOUBLE SPEED CD-ROM te oko 400 njemačkih maraka u džepu kako bi mogli uživati u Wing Commanderu 3. Sve u svemu, mislim da je igru vrijedno vidjeti jer nam se takva prilika ne pruža često.

Filip Sladetić

ZAŠTO NE?

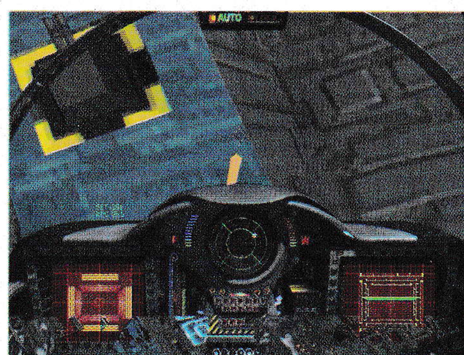
Mislim da ovo pitanje ne treba uopće opstavljati kad je u pitanju W.C.3. U redu, priznajem, mora postojati zamjerka svakoj igri pa tako i ovoj. Prva je zamjerka je prije početka igre. Cijena. Bojim se da nas nema mnogo koji mogu "pljunuti" oko 350 maraka za kratkotrajno uživanje u ovoj igri ma kako ona dobra bila. Postoji uzrečica da svakoj bolesti ima lijeka pa tako i ovoj, savjetuje vam da igru posudite igru od nekoga tko ima i novaca i ovu igru (inače se nemojte družiti s njim). Druga je zamjerka igri to što je prezahtjevna, pa vam samo za pokretanje treba 486-ica, 8 MB ram memorije, Double Speed CD-ROM, te 60-tak MB na tvrdom disku. Ako ste mislili da ću vam i za ovo naći lijeka, tada se grdno varate jer stvarno nemam pojma kako biste stvorili takvu opremu, bez jako, jako dubokog posezanja u mamin i tatin novčanik.


Rachel - "automehaničar" za brodove

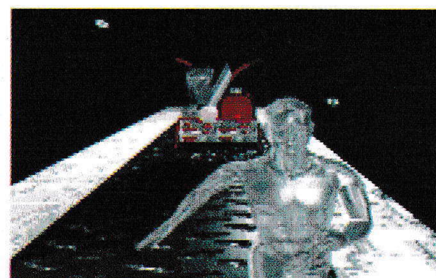


PC	ZVUK	97	%
	GRAFIKA	95	%
SB	IGRIVOST	93	%
CD	IDEJA	81	%
	486DX50, 8MB RAM		





THE LAWNMOWER MAN


Kosilica u mjerilu 4:1

ČOVJEK KOSILICA U VAŠEM DOMU

VIRTUAL REALITY VIŠE NIJE SPORT SAMO ZA ONE KOJIMA JE PENTIUM S GIGABAJTNIM HARD DISKOM I 32 MEGABAJTA RAMA OPTIMUM. ZA TO SE POBRINUO SALES CURVE STUDIO SA SVOJIM, ZASAD NAJKOMERCIJALNIJIM, HITOM "THE LAWNMOWER MAN"

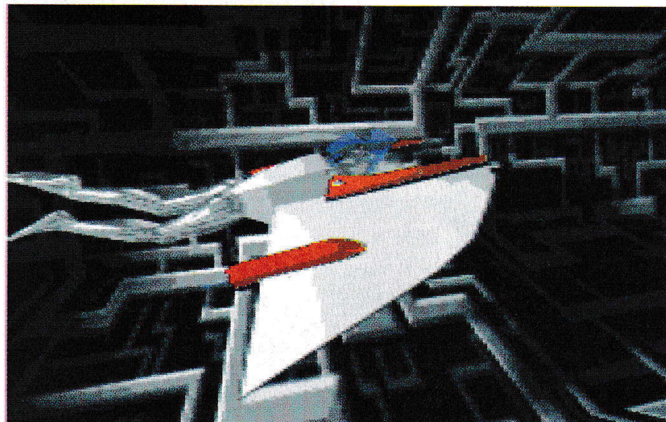
Naslov ove igre vjerojatno vas podsjeća na istoimeni film čija se radnja vrti oko eksperimenta virtual reality tehnologijom. Igra dolazi na jednom CD-u i zauzima 530 Mb od kojih je barem 20 Mb poželjno instalirati na hard disk. Naravno, igra vam nudi i mogućnost povećanja tog iznosa do 50 Mb što će ubrzati njeno odvijanje. Single speed CD-ROM, 386 procesor i sound blaster su minimum za pokretanje, ali je najtoplije preporučen CD-ROM s brzinom prijenosa od 300 Kb/sec ili više. Instaliranje ne traje više od pet minuta i ne predstavlja nikakav problem.

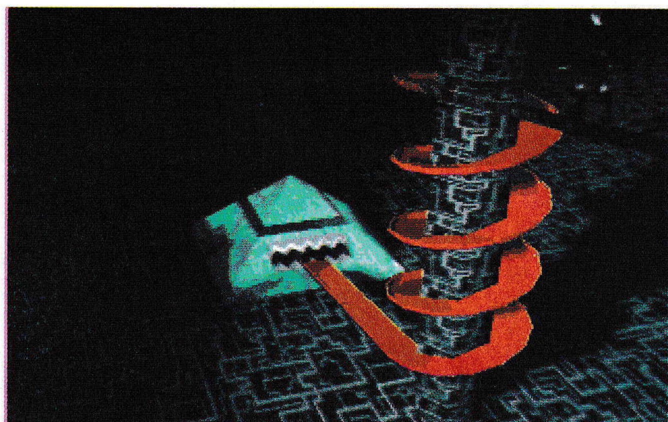


Dr. Angelo, znanstvenik kojeg se mnogi sjećaju iz filma, u igri predstavlja glavnog pozitivca a to ste, naravno, vi. Uz novčanu pomoć vladinog odjela zvanog "The shop", on započinje eksperiment u virtual reality-u na jednostavnom čovjeku zvanom Jobe. No kao što se to obično događa, mala ljudska pogreška, posljedica pohlepe, uzrokuje velike probleme i eksperiment uzvraća udarac. Jobe izmiče kontroli, bježi u virtualni svemir te otima dvoje najboljih Angelovih prijatelja. Ovaj, sav bijesan, odlazi u potjeru. Tu vi uskačete u igru i glumite heroja spasioca. Da biste oslobodili prijatelje i zaustavili Jobea, koji je sada postao CYBER-JOBE, morate savladati niz refleksnih testova, misaonih pitalica i igara pamćenja koje je Cyberjobe pripremio za vas. To je mnogo zanimljivije nego što zvuči i zasigurno ćete se nakon prvog izgubljenog života zakleti na uspješan povratak. Igra podsjeća na one s automata jer nema opciju save, pa ćete nakon tri izgubljena života morati krenuti od samog početka. Tri moda u igri su standardna i susreću vas između konačnih borbi koje su na svakom nivou drugačije. Tu monotonost ćete sigurno primjetiti nakon četvrtog pokušaja igranja. Kako napredujete, igra postaje teža. Letenje u tunelu ima sve oštrije zavoje, a na stazi s preskakivanjem vas očekuju sve neočekivaniji napadi s neba. U prvom susretu s misaonim testom, gdje vam računalo nudi 4x4 kombinacije simbola i brojaka, ne očajavajte. Ne radi se o skrivenoj šifri koja provjerava originalnost CD-a. Vaš je zadatak u svakom ponuđenom stupcu izbaciti simbol koji mu ne pripada. Najčešće je to neparan broj među parnima, suglasnik među samoglasnicima ili nešto slično. Ovakav vas misaoni tijek igre prati do samog kraja kojeg ćete morati otkriti sami. Ne moze se reći da igra nastavlja originalnost koju su započeli stvaraoci filma ali ju je svakako vrijedno pogledati. Animacija, zvuk i muzika su odlični pa se za užitak isplati dati 19$, kolika joj je nabavna cijena u USA. Zato, samo naprijed u Virtualni svemir!

Damir Rukavina

PC	ZVUK	74	%
A	GRAFIKA	69	%
SB	IGRIVOST	88	%
CD	IDEJA	59	%
	486DX, 4MB RAM		


Vas virtualni zrakoplov

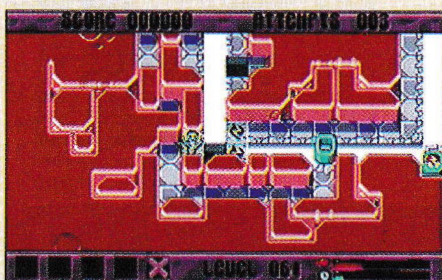

Vrtlog smrti



S RUBOVA SVEMIRA

Ni svemirske stanice nisu više ono što su bile. Umjesto uništavanja hordi vanzemalja-ca, čudovišta iz 25-te galaksije i podivljalih robota, ovog će se puta naš junak pokušati "izvući" iz mnoštva logičkih zamki i zagonet-ki.

Kao i uvijek Psygnosis nas nije iznevjerio. Ova poznata programerska kuća, kao što je poznato, više ne kodira nove igre, već ih otkupljuje od malih programerskih grupa. A da Psygnosis ima dobar sluh za prohtjeve tržišta dokazali su otkupljujući od anonimne programerske grupe Data design igru X-it (čitaj: EXIT). Igra nema posebnu priču, ali kao što nam i naziv govori, morate pronaći izlaz (eng. EXIT= izlaz) iz gomile logičkih zavrzlama, provlačeći se kroz čak 120 zamršenih nivoa. Na početku igre možemo izabrati jednu od osam svemirskih stanica poredanih po težini i na njoj započeti igru, a ukoliko je želite nastaviti, dovoljno je kliknuti na terminal u koji unesete šifru za određeni nivo. Prva svemirska stanica, sa svojih 16 laganih nivoa, služi za upoznavanje igre. Cilj svakog nivoa je doći do izlaza (polje s oznakom EXIT), što nije nimalo jednostavno. Da biste izašli s nivoa morate zatrpati rupe, maknuti blokove, otvoriti vrata, razbiti zidove i prijeći još mnogo raznih prepreka. Na svakom nivou postoje razni blokovi (obični, dupli i trodupli), bombe, ključevi, teleporti i druga pomoćna sredstva koja moramo postaviti na određena polja (prazna, ledena, vodena, električna i druga) da bismo sigurno stigli do izlaza. Naravno, tu je i vremensko ograničenje u kojem treba obaviti zadatak, energija koja se troši kretanjem i guranjem blokova i broj pokušaja (na svakom nivou 4) za prelazak nivoa. Nakon svakog odigranog nivoa dobivamo šifru za slijedeći kako ne bismo uvijek morali počinjati igru od samog početka. Igrati se može samo pomoću



Kako doći do izlaza?

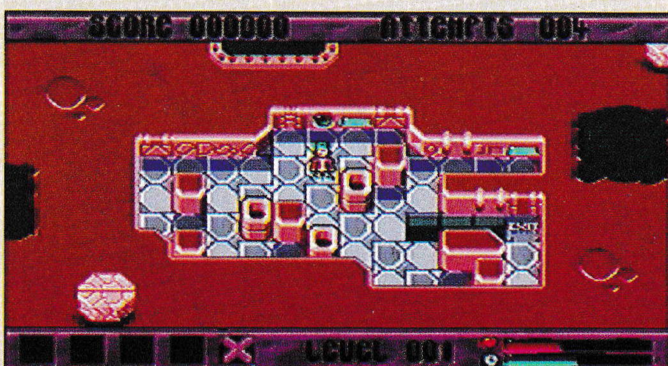
Mnoštvo raznih polja i pomoćnih predmeta čine ovu igru šarolikom i jako zanimljivom. Upoznajte se s nekima od njih.

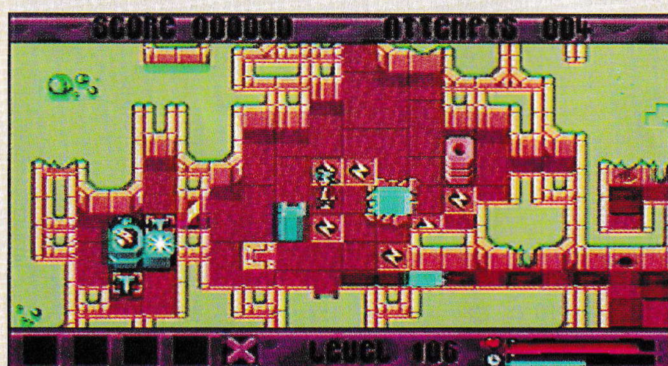
POLJA:

LJEPLJIVA POLJA - polja označena slovom X, blokovi se lijepe za ovo polje
KLJUČNE RUPE - pogurajte blok ili ključ na ovo polje i ono će ga okrenuti
KLIZAVA POLJA - na njima ne možete kontrolirati kretanje bloka
ELEKTRIČNA POLJA - služe za instaliranje teleporta ili otapanje snježnih blokova. Stanete li na ovo polje doživjet ćete elektro-šokove i izgubiti jedan pokušaj
VODENA POLJA (zelena) - popunite ih blokovima ili ih zaledite, pazite da ne padnete u vodu jer vaš junak ne zna plivati!!!

PREDMETI:

BLOK - možete gurati dva bloka koji služe za zatvaranje praznih polja
DUPLI BLOK - možete gurati samo jedan ovakav blok
TRODUPLI BLOK - ne možete ga gurati ako nemate ručku
SNIJEŽNI BLOK - koristi se u kombinaciji sa strujnim poljem, a stvara led na vodenim poljima
LEDENI BLOK - kada ga gurnete, sklizne se do drugog bloka ili zida (nekontrolirano)
KLJUČNI BLOK (zeleni blok) - koristi se za otvaranje vrata. Treba ga ugurati u rupu u zidu, može se okretati na ključnim poljima
DINAMIT - služi za uništavanje zidova
SAT - stavlja se na dinamit kako biste ga mogli aktivirati
SLOVO T - služi za privlačenje stvari (blok, ključ i sl.)
RUČKA (zeleni krug) - postavite ju na trodupli blok i moći ćete ga gurati u određenom smjeru
TELEPORT (crveno polje) - teleportira junaka na drugi dio nivoa, a ako nije instaliran može se instalirati na električno polje
SUPERGURANJE (P) - gurnut će blok do zida preko ljepljivih polja







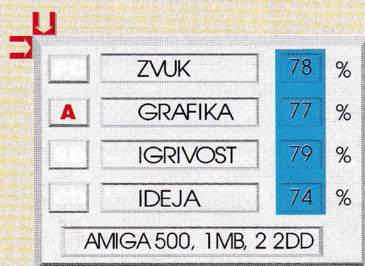
Šifre za prvih 15 nivoa.

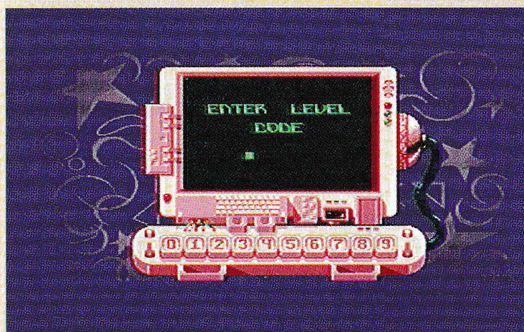
2. 033028 3. 555597 4. 267597 5. 276614 6. 517275 7. 877535 8. 829508 9. 287682 10. 221620 11. 728441 12. 640537 13. 558170 14. 170088 15. 688631

tipkovnice, kursorske tipke za pokretanje i RETURN-pucanje ili kombinirajuci tipkovnicu i joystick. Na tipkovnici koristimo tipke za pauzu (P), muziku (M), uključivanje sata (T), ponavljanje nivoa (Space) i odustajanje (Q).

Ova igra je jedna od simpatičnijih igara ne samo zbog svoje dobre grafike i zvuka već i zbog teme u kojoj napokon ne prevladava nasilje. Igra je rađena za Amigu 500 koja je i minimalna konfiguracija (1 Mb memorije), ali radi i na ostalim Amigama bez ikakvih problema. X-IT nam dolazi na dvije 2DD dos diskete i može se ručno instalirati na hard disk (nema installera). Za kraj su dovoljne samo dvije riječi: PRAVO OSVJEŽENJE!

Silvano Bucić

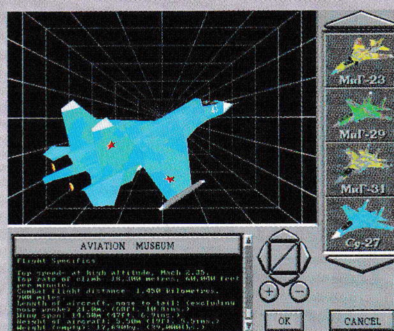








Nad Pacifikom je osvanulo posebno vedro jutro. Gotovo niti jednog oblačka na nebu. Pravo vrijeme za dvoboj američkog F-15 i ruskog SU-27. Pobjednik?! Uopće ne dolazi u pitanje!



Dobrodošli u još jednu simulaciju letenja. Nakon uvodne animacije slijedi upisivanje na listu pilota. Nacionalnost pilota možete birati među svim poznatijim zrakoplovnim silama svijeta: SAD, Rusija, Irak pa čak i Jugoslavija(!?). Preostaje vam još izbor izbor aviona (ruski/američki) i misija. U igri je zastupljeno i svo postojeće naoružanje za zračnu borbu. Izbornik vam nudi mogućnost podešavanja nivoa detalja u igri, grafičke rezolucije i još nekih sitnica. Ukoliko želite letjeti zrakoplovima američke proizvodnje, jedna od ponuđenih misija je i operacija "DENY FLIGHT" nad BiH i dijelom Hrvatske. (piše nad Jugoslavijom). Tijekom samog leta grafika nije ništa posebno. Pilotska se kabina razlikuje od zrakoplova do zrakoplova i izgleda dosta neuvjerljivo. Povećanjem rezolucije, povećat ćete i detaljnost okoliša ali ne i kabine. Mogućnosti zrakoplova ograničene su samo na borbu u zraku. U većini misija uz vas je i Wingman s kojim ste u stalnom kontaktu putem radija. Za igranje u paru, igra nudi neke dodatne scenarije.

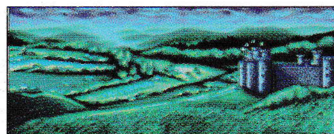
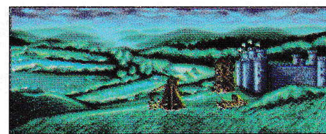
Preporučljiva konfiguracija je 486 DX2 s 8 Mb RAM-a i 20 Mb HDD-a. Igru možete pokrenuti i s 386 DX računalom sa 4 Mb RAM-a, ali vam se zbog njegove sporosti to ne isplati. No, tko bi uopće i toliko izdvojio za običnu simulaciju zračne borbe. Grafika je loša a igra kasni barem nekoliko godina. Izuzev SVGA rezolucije, igra ne pruža praktično ništa novo. Uz neku zvučnu karticu načut ćete neke zvukove, a muzika i ostali zvučni efekti jednako su monotoni i dosadni.

Ruski su programeri pokušali napraviti sukob istočnjačkih i zapadnjačkih zrakoplova, po već ne znam koji puta. A sav taj uloženi trud nije urodio nikakvim plodom, jer ni igra ne nudi ništa osim mogućnosti da nakratko sjednete u neki od poznatih ruskih presretača novije generacije i sami prosudite koliko su njihovi proizvođači zrakoplova uznapredovali...

SHAKA







OSVAJANJE POČINJE

Godina je 1268 poslije Krista. Njemačka je razdijeljena na mnogo malih pokrajina koje čekaju da budu osvojene. Ljudi, umirući od gladi i kuge, traže nekoga tko će ih spasiti. Vaša dobra duša više ne može gledati jadnike kako pate i utrka za osvanjem počinje.

Ovo je još jedna igra tipa Kingdoms of England, u kojoj vam je cilj zavladati svim grofovijama. Ovakav se tip strateških igara gotovo uvijek odvija u Britaniji, ali ovdje ćete iskorištavati njemački narod. Kako osvajanje ne bi bilo jednostavno, pridružuje vam se još pet igrača plemenite krvi. Nakon odabira ljudskih igrača (maksimalno šest) i nivoa težine ekonomije, borbe i vašeg grba, igra počinje.

Na svojem ćete imanju vidjeti kravicu, malu ovcu i pokoje polje. Sama igra ima osam glavnih opcija. Te opcije su redom:

1. KARTA NJEMAČKE

Na kojoj možete vidjeti svoje provincije, gdje su se održale zadnje bitke i protiv koga, gdje se nalaze trgovački karavani, dvorci i vojske.

2. OPCIJE

Snimanje, učitavanje, zvuk idr.

3. BLAGAJNA

Ovdje je prikazano trenutno stanje vaše blagajne, količina kruna koju daje sto stanovnika (maksimalno pedeset). Ovdje možete, kada osvojite najmanje tri provincije, uključiti i isključiti namjesnike (dvadeset kruna po grofoviji). Tu se nalazi i diplomacija što vam omogućuje slanje raznih poruka drugim grofovima i sklapanje saveza.

4. IKONA ZA MICANJE ARMIJA

Kliknite na ovu opciju a zatim na armiju i ona će se pomaknuti.

5. TRANSPORT DOBARA

S ovom opcijom transportirate hranu, vunu, stoku i ovce u vaše druge provincije (obično se transportira hrana ukoliko ljudi nemaju što jesti).

6. INFORMACIJE

Ovdje su prikazane vaše grofovije, zamkovi, vojska i kratke informacije. Tu se mogu dobiti i savjetnikove analize.

7. NEPRIJATELJSKE ARMIJE

Dovest će vas do pozicije na kojoj se nalazi neprijatelj.

8. ZAMKOVI

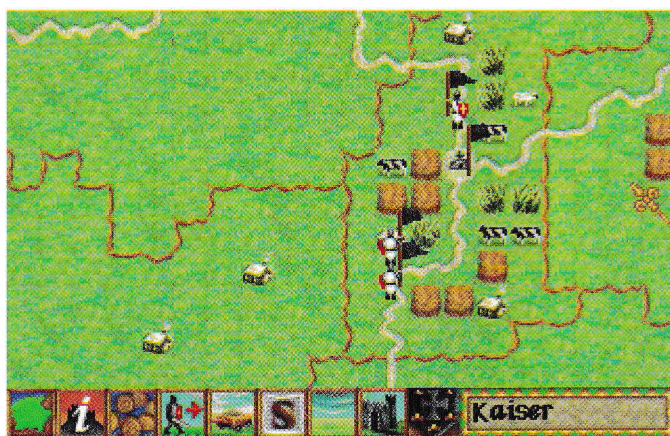
Ovdje možete graditi zamkove. Osobita je draž ove igre je mogućnost da sami dizajnirate zamkove. Možete odrediti visinu zidina, oblik tornjeva, vrata, odaja, možete kopati kanale oko dvorca, vidjeti koliko hrane i vojske stane u zamak, koliko vam je potrebno ljudi i materijala i koliko vam je potrebno vremena za izgradnju. Kada ste gotovi sa vašim remek-djelom, snimite ga na jednu od pozicija i počnite graditi. Imajte na umu da, bez obzira koliko odaja sagradili, u zamak maksimalno stane dvije tisuće ljudi i četiri tisuće jedinica hrane. Zadnjom ikonom završavate svoj potez. Klikom na grofoviju pojavit će se još sedam opcija koje su, odozgo prema dolje:

1.OPĆI STATUS

Događaj koji se dogodio u provinciji (festival,kuga idr), vrijeme u grofoviji (utječe na količinu proizvodnje žita), prirast stanovnika i njihov trenutačni broj, sreća (maksimalno četrdeset srdaca), zdravlje, količina hrane koju stanovnici dobijaju. Tu također određujete broj stoke, ovaca i žita za prehranu.

2.POLJA





Oglasi

Amiga

Amiga - najnovije igre i programi po najnižim cijenama. Katalog besplatan. Tel: 031-555-629 (Zvonimir)

Prodajem zabavni i uslužni software (oko 600 igara i 1200 uslužnih programa). Opise i rješenja za igre i uslužne programe snimam UBS video kazete(30 DEM). Tel: 01-696-568 (Anđelko)

Amiga! Najnovije je igrice za sve vrste Amiga! Sve igre iz novog Hackera! Veliki izbor uslužnih programa. tel: 01-520-967

Prodajem skoro novu Amigu 600 s pratećom opremom. tel:023-312-976 (Pave)

Kupujem proširenje za Amigu 500 pa 40 DEM tel: 01-348-560 (Dino)

Prodajem igre za sve Amige hardware i programe (može i zamjena za igre). Katalog besplatan. tel:031-24-271 ili 40-420 (Elvis)

Mijenjam igrice za Amigu 1200. tel: 01-576.406 (Dejan)

Mijenjam PC 0.5 MB sa zelenim monitorom, igrama i literaturom za Amigu 500, TV modulatorom, mišem i nekoliko disketa s manjom nadoplatom. tel: 022-35-792 (Marijan)

Prodajem Amigu 600 (transformator, miš, sistemske diskete) za 400 DEM tel: 033-726-340 (Mario) od 9 do 12 i od 19 do 21h

Prodajem A500, 1 MB, color monitor, dodatni disk drive, miš, 2 joystika, 190 disketa s igrama i programima - sve za 1200 DEM. tel: 035-451-037 (Davor)

Najnovije igre i programi za Amigu. Katalog besplatan. tel: 043-224-000 (Stjepan)

Prodajem color monitor C1084S za Amigu (bez prekidača) i 150 disketa s programima. tel: 042-54-745 (Kristijan)

Mijenjam se za igrice na Amigi 600. tel: 051-214-663 (Robert)

Rasprodaja disketa sa igrama za Amigu. Za popis na disketi poslati 5 kuna. Izbor od 3000 disketa. tel: 01-525-469 (Čedomir)

Igre za Amigu CD32 kupujem. Nazvati subotom. tel: 031-847-251 (Jozo)

Prodajem Amigu 1200 sa HDD 340 MB i 300 MB softwera na njemu, VBS sa 7 traka (1.3 Gb), pisač Epson LX-400, 50 disketa, Midi interface. Također prodajem i razmjenjujem igre i programe za Amigu. tel: 031-847-681 (Dario)

Prvi vlasnik prodaje Amigu 500 staru 2 godine, 1 MB sa satom, 65 disketa, cart kabel, podloga za miša i 7 priključnika na hrvatskom jeziku. tel: 043-223-343 (Zlatko)

Prodajem VBS-kasetu za Amigu 500 i 1200. tel: 01-361-321 (Ante)

Prodajem karticu za AMIGU 600 s 1 MB CHIP (grafičkog) RAM-a, cijena 150 DEM. tel: 058-368-677 (Toni)

Prodajem Amigu 500 za 800 DEM tel: 01-321-867 (Matija)

Amigu 1200 prodajem za 770 DEM 2MB + miš + 10 disketa tel: 031-165-137 (Damir)

Prodajem Amigu 500+, prodajem ili mijenjam igre za Amigu opisane u Hackeru. tel: 048-821-050 (Matija)

Prodajem: Amigu 500, kolor monitor, 2MB, dodatna disk jedinica, dva joysticka, oko 200 disketa, miš, cijena 1200 DEM. tel: 035-451-037 (Davor)

Razmjena igar za A 1200 u Rijeci tražim. Imam Mortal Kombat 2, Rise of the Robots itd. Tražim Death Mask. tel: 051-226-391 (Marko)

Prodajem Amigu 500 s proširenjem na 1 MB, literaturu, transformator, TV-modulator, scart-kabel, miš joystick i 100 disketa s igrama za 550 DEM tel: 021-874-136 (Branimir)

Prodajem turbo kartica za A 1200 APOLLO 1230, 030/50, 882/50, 4 MB RAM, SCSI2, sat. tel: 031-45-967 (Damir)

Igre za Amige, opisane u Hackeru, snimite kod nas. tel: 01-577-658 (Roman) 01-576-658 (Bero)

Amiga- najnovije igre i programi po najnižim cijenama u Hrvatskoj. Naručite besplatni katalog. tel: 031-555-629 (Zvonimir)

Prodajem Amigu 500 i 600, monitor, Commodore 64, disk 1541/2, turbo module, i diskete s igrama za Amige. tel: 031-45-172 (Deny)

Hitno tražim color ili crno-zeleni monitor za Amigu ili proširenje od 512 KB za Amigu. tel: 01-212-341 (Siniša)

Prodajem 286/12 Mhz/42MB HDD/ 5.25"FDD/mini tower kućište/DOS 6.2/WIN 3.1/ ega 256 KB-EGA color monitor,printer CMB, MPS 1230 + rezervni RIBBON. tel: 01-567-909 (Marin)

Prodajem monitor za Amigu 500/600/1200. tel: 01-240-063 (Zlatomir)

Prodajem Amigu 500 s proširenjem od 1 MB, miš, joystick, TV- modulator, literaturu i 30 disketa s najnovijim igrama. tel: 01-330-768 (Andrej)

Turbo karticu za A 1200 030/50, 882/50, 4 MB, SCSI 2, COLOR MONITOR, FAX/MODEM 14400 tel: 031-45-967 (Damir)

Prodajem Amigu 1200 kolor monitor, 50 disketa, miš i ostalo tel: 01-751-949 (Petar)

Prodajem A 500 s 1 MB, mišem dva joysticka, 150 disketa s najnovijim igricama i programima, s jednom kutijom za diskete za samo 450 DEM Sandro Kučka Franje Čandeka 8/6 51000 Rijeka

Prodajem A 600 s joystickom i 50 disketa (550DEM), 1 MB chip (grafičkog) RAM-a (150 DEM tel: 058-368-677 (Toni)

Za Amigiu prodajem Midi Interface. Idealno za muziku. 4 line-out, 1 line-in, 1 line-through. Cijena 50 DEM (plativo u KN) tel: 043-226-771 (Goran)

Prodajem Amigu 500s proširenjem, color monitorom, 200 snimljenih disketa, dva joysticka, miš, literatura, navlake, 2 kutije za diskete. tel:01-681-150 (Marko)

Prodajem A 500 s 1 MB, dva joysticka, 10 disketa, TV-modulatorom za 400 DEM tel: 042-51-525 (Tomica)

Htio bih se mijenjati za igrice za Amigu i PC. Prodajem A 500. tel: 051-712-893 (Oliver)

Prodajem Amigu 500 s monitorom, Joystickom, mišem, 15 disketa i svim priključcima za 700 DEM tel: 01-448-951

Prodajem Amigu 1200, monitor C1084S. Dodatni Disk drive, 2 joysticka, 170 disketa, za 1200 DEM tel: 044-21-994 (Igor)

Kupujem ili mijenjam igre za CD32 ili CD ROM za Amigu. tel: 042-46-343 (Tomislav)

Najnovije igre za Amigu 500 i 1200 uz povoljnu cijenu. tel:021-528-114 (Miro)

Molim sve zainteresirane za mijenjanje igara i programa za Amigu neka se jave. tel: 01-687-051 (Tomislav)

Prodajem VBS kasetu za Amigu 500i 1200. tel: 01-361-321 (Ante)

Prodajem Hard Disk od 540 MB za Amigu, VBS, kasete za VBS sa snimljenim disketama, te igre i programe za sve Amige. tel: 031-555-629 (Zvonimir)

Prodajem Amigu 600 sa svim priključcima, 3 joysticka i 50 disketa s igrama. tel:01-578-654 (Hrvoje)

Prodajem Amigu 500 i 1MB RAM, Joystick, Color monitor, i nešto disketa. tel: 01-439-846 (Neven)

Prodajem Amigu 600 s pratećom opremom za 600 DEM tel: 01-523-546 (Igor)

Prodajem A1200, original oprema, 150 disketa,nove igre, programi (jedan profi i dva standardna joysticka. Za 900 DEM tel: 01-698-608 (Ivan)

PC

SVE IGRE ZA PC IZ SVIH HACKERA i jos 18 000 instalacionih igara i programa za PC prodajem. Katalog zatražite na broj 01/331-827

Prodajem miš za PC-i tri tipke i disketa koja dolazi s mišem. Cijena: 80 kuna. Tel: 571-897 (Bariša)

PC/XT, 20 MB HDD, 5.25" FDD, monitor Hercules, miš, puno software-a za 400 DEM. Tel: 01-345-460 (Luka)

Prodajem PC 286/16 HD 42MB, mono monitor, miš, FD 3,5" s programima i 16 RAM-a za 600 DEM. tel: 01-265-228 (Dražen)

Prodajem originalne igre na CD-ROMu: SIMCITY, SYNDICATE, ULTIMA 8, THEME PARK, WING COMM.2. STRIKE COMM. tel: 01-224-707 (Damir) poslije 20 h

486DX2/80, 4 MB RAM, 420 HDD, 3.5" FDD, 14" color monitor, S3 VLB SVGA, mini tower kučište sa garancijom, prodajem za 1900 DEM. tel: 01-263-588 (Ignac)

PC 386 dx-4o, 4 MB RAM, 12o MB HDD, 2 FDD, VGA color monitor, tipkovnica i miš - prodajem. tel: 01-326-158 (Milan)

PC 486DX-40 VLB, 4 MB RAM, 260 MB HDD, Sound blaster 2.0, SVGA Cirrus logic 1 MB, 14" color monitor star godinu dana prodajem za 1800 DEM. tel: 01-253-781 (Damir)

Prodajem dva PC XT, Herkules monitor, dva HDD od 33 i 42 MB, Net interface i software. Cijena po dogovoru. tel: 01-257-689 (Ivan)

Prodajem PC 486 DX2 (Intel) 5o MHz, 320 MB HDD, 4 MB RAM, 3.5" i 5.25" FDD, Inch drive sa sound blasterom 16, Sony CD-rom duble speed i printer Fujitsu DL 5600. tel: 048-631-233 (Ivan)

Prodajem PC PS/1 IBM original - kao novi, 386SX, VGA, 2 MB HD, 3.5" i 5.25" FDD za 5000 kuna. tel: 051-224-959 (Vesna)

Molim sve koji žele razmjenu igara za PC neka se jave. Tražim EDITOR za DOOM tel: 01-221-706 (Boris)

Uz naknadu tražim kopiju knjige sa šiframa za Aladina (PC), jer sam svoju izgubio. tel: 042-40-070 (Boris)

Mitsumi LU005 CD-ROM DRIVE i 7th GUEST CD, te SHAREWARE CD prodajem za 250 DEM ili mijenjam za 4 X 1 M RAM-a tel: 01-258-414 (Mišel)

Prodajem ili razmjenjujem igre za PC. tel: 043-226-476 (Krunoslav)

Prodajem CD-e SIMCITY 2000, REBEL ASSAULT, THEME PARK, BENEATH A STEEL SKY i SYNDICATE za PC (s uputstvima). tel: 01-200-272 (Hrvoje)

Prodajem PC 386 DX-40, 4MB RAM, 270 MB HDD 3,5" 1,44 MB FDD, MONO MONITOR PHILIPS, s MINI TOWER kućištem, tipkovnica, miš s garancijom. tel: 048-631-695 (Albin)

Molim sve zainteresirane za razmjenu igara za PC da se jave na telefon tel: 01-676-495 (Robert)

Prodajem PC 286/42 MB HD/5.25" FDD/ EGA (256 KB) color DOS 6.2 i WIN 3.1 / MINI TOWER I printer CBM MPS 1230 + rezervni ribbon za 650 DEM. tel: 01-567-909 (Marin)

Naručujem kataloge za igre i programe na PC-u, a prodajem i NINTENDO sa sedam igara za 500 DEM. tel: 051-214-582 (Edi)

PC 486 dx2/66, 16 MB RAM, 540 HD 3,5" FLOPPY DRIVE, grafička kartica SVGA 1MB monitor 14" color, sound blaster 16 BIT, multimedija kit, na kredit kupujem tel: 052-451-744 kućni 538 (Mario)

PC programi za izradu ljubavnog i numerološkog horoskopa na hrvatskom jeziku. tel:035-431-237 (Mladen)

Vrlo povoljno prodajem Genius miša rezolucije 800 DPI i BOEDER analogni joystick za PC. Sve novo. tel: 01-612-152 (Matko)

Prodajem PC CD-ROM SYNDICATE za 300 KN, novo i zapakirano tel: 01-415-799 (Ivan)

Prodajem miš za PC/IBM nov, nekorišten, zapakiran i disketu s uputom za uporabu. Cijena 85 KN tel: 01-571-897 (Bariša)





Oglasi

MB 286, 16 Mhz, 2 MB ram prodajem za 120 DEM. tel: 01-271-178 (Marko)

Prodajem PC 286/13, 2 MB RAM, 30 MBHDD, CGA mono monitor, 3.5 FDD, sa softverom i 10 disketa. Cijena 500 DEM. tel: 01-335-801 (Davor)

Cache- kontroler, VLB, IDE, s 2 MB RAM-a i pripadajuću disketu s driverima i literaturom prodajem za 300 DEM. tel: 01-688-526 ili 320-832 (DAVOR)

Mijenjam se za igre za PC i kupujem Joystick za PC tel: 047-224-547 (Ivica)

Kupujem joystick za PC tel: 01-431-581 (Marko)

PC 486DX2-80, 720 MB HDD, Color SVGA monitor prodajem za samo 2100 DEM. Tomislav - 01/435-179

Ostalo

Prodajem C-64 s Disk Driverom 1541, kutiju za 100 disketa, 100 disketa, više od 160 igrica na disketama, 4 joystika, 2 turbo modula, oko 10 knjiga, naljepnice za diskete za 350 DEM. Tel: 689-456 (Goran)

Prodajem nove igre 2KN, disk i diskove 4 KN, velike igre po 10 KN. tel: 01-381-228 (Miroslav)

Za C64/128 prodajem printer CITIZEN 120D, A4,177 z/s, neupotrebljavan za 150 DEM. tel:01-322-815 (Emil)

Prodajem njemačku verziju igrice SEAWOLF TEL: 099-419-496 (Ivan) od 19h

Prodajem Quick Shot za Commodore, Sega, Atari, Amstrad,MSX. tel: 01-688-890 (Filip)

Prodajem: Moj mikro svijet kompjutera, Računari te knjige za Spectrum. Ivica Tabula, Sesvetska 7, Zagreb

Television computer system sa svom opremom i adapterom povoljno prodajem za 150 DEM. tel: 051-811-793 (Igor)

Prodajem igre za C-64. Jedna kazeta ima najmanje 30 igara. Vrijednost jedne kazete je 10 kuna. tel: 051-214-582 (Edi)

C 64, turbomodul, joystick, kazetofon, igrice, li tastatura, transformator, priključak za TV prodajem za 170 DEM. tel: 079-50-23 (Tihomir)

Prodajem C-64 100 DEM, kazetofon sa zvučnikom 50 DEM, 100 disketa 90 DEM, The final C.III modul 100 DEM, software 40 DEM i ostalu opremu za C-64. tel: 031-126-060 (Danijel)

rodajem novi Flightimax joystick za 50 DEM i novi CD F-14 F Defender za 40 DEM. tel: 01-336-576

Vršim kompjuterski prijepis svih vrsta tekstova (tablice, grafikoni, formule). tel: 01-254-593 (Ivica)

Monitor Philips CM 8833 povoljno prodajem. tel: 033-782-101 (Zlatko)

Igre za Atari po najpovoljnijim cijenama u Hrvatskoj. Za katalog nazvati: tel: 032-317-801 (Renato)

Prodajem najjači šahovski program (pobijedio Kasparova). tel: 041-254-248 (Miljenko)

Tražim igru Target renegade (2,3) za CPC 464 Amstrad. tel: 021-514-156 (Luka)

Povoljno prodajem dvije kazete za Nintendo Gem boy ili ih mjenjam za disketnu jedinicu za Commodore 64. tel: 031-676-277 (Vitomir)

Prodajem igre za C-64 na kazetama i disketama. Cijena jednog kazetnog kompleta 30 KN, cijena prazne diskete - 7 KN + 2KN po igri. tel. 058-591-947 (Pero)

Nintendo, dva joysticka + igre: TURTLES 2, NORTH & SOUTH, SUPER MARIO BROS. + literatura za igre, prodajem za 900 KN. tel: 056-313-053 (Igor) od 16 h.

C-64 iz '91 s disk jedinicom joystickom, literaturom i igricama na disketama prodajem za 300 DEM. tel: 052- 36-121 (Ivan)

ATARI 1040 STFM s mono-monitorom SM 124 i 30 disketa, prodajem za 400 DEM. tel: 01-765-113 (Bruno)Prodajem C-64, monitor, kazetofon, dva joysticka i puno igrica i korisnih programa, tri priručnika za 250 DEM tel: 01-691-240 (Marko)

Joystick QUICK SHOT PYTHON 5 digtalni za PC, novi, prodajem. tel: 01-316-900 (Walter)

Nintendo s 54 igrice, Atari 600 XL s jednom igrom, game boy s 15 disketa, prodajem ili mijenjam za Amigu 500. tel: 01-419-809 (Višnja)

Atari ST, STE ili PC kupujem u cijenu dajem pletaći stroj SUPER STANDARD 72 dvoredi plus moja doplata. tel: 031-165-338 (Tomislav)

Prodajem novi Nintendo s igrom BURAI FIGHTER, AUDIO-VIDEO i TV priključkom i dva postera s igrama 590 KN tel: 031-871-124 (Krešimir)

Prodajem printer COMMODORE MPS 1500c (9 iglični, color, idealan za Amigu) s programskom podrškom i literaturom. tel: 01-362-103 (Tomislav)

Joystick QUICK SHOT II plus za Amigu ili C-64 povoljno prodajem. tel: 01-420-883 (Gašpar)

Programirao bih u firmi koja proizvodi informatičke igre. tel: 01-212-738 (Toni)

Prodajem nove i rabljene 3.5 diskete tel: 031-843-502 (Darko)

Prodajem Mega drive s 4 igre: SONIC I dio, TERMINATOR, ALIEN 3, ALIEN STORM za 500 DEM. tel: 032- 881-171 (Željko)

SCHNEIDER CPC 6128 s greškom na DISK DRIVEU prodajem za 150 DEM. tel: 01-196-253 (Ivan)

Prodajem sistem video igara slično Nintendu, 1200 igara, dva joysicka, elektronski pištolj i ispravljač za 150 DEM. tel: 054-632-260 (Pero)

Prodajem C128D s disk jedinicom, oko 150 igara i uslužnih programa, dva joysticka i liteaturom. Cijena po dogovoru. tel: 031-645-055 (Robert)

Prodajem C-64 s kompletnom pratećom opremom. Cijena po dogovoru. tel: 042-57-839 (Tomislav)

Tražim MFM kontroler za Hard Disk i molim sve koji prodaju software da mi pošalju kataloge na adresu: DARKO BENŠIĆ KR. P. SVAČIĆA 14 54221 JOSIPOVAC tel: 031-155-198

Supernintendo uređaj, 2 kazete i ostala oprema za 350 DEM,+ nintendo mastergames konzola, dva joypada, 16 igara (super mario street fighter) za 200 DEM i game boy četiri igre za 180 DEM. tel: 01-861-111 (Kruno)

Povoljno prodajem C-128 s disketnom jedinicom, 50 igara na disketama, 200 igara na kazetama, uvodne programe, dva joysticka i literaturu za 500 DEM. tel: 052-534-018 (Mauricio)

Kupujem printer Epson Stylus 100 ili matrični printer s 24 iglice -u color opciji, ne puno korišten, do 350 DEM. tel: 01-312-922 (Marko)

Diskete, nove neraspakirane, 3.5" HD povoljno prodajem 1DEM/komad šaljem poštom tel: 01-245-482 (Davor)

Prodajem: C-64, disk 1541, kazetofon, posebni ubrzivač FC III, igre, printer i joystick za 400 DEM. tel: 01-527-805 (Hrvoje)

Prodajem igre QUXY I ALDO'S ADVENTURE. Nazovite! tel: 042-791-257 (Mario)

Prodajem C-64 s kazetofonom, joystickom, oko 200 igara i knjige: ŠTO MOŽE C-64 (na hrvatskom jeziku) i USER MANUAL C-64 (na engleskom jeziku) za 300 DEM tel: 042-711-503 (Dario) nakon 19 h

Prodajem kompjuter C-64 sa monitorom, kazetofonom, dva joysticka i 20 kazeta s igricama. tel: 043-225-147 (Ivo)

Prodajem igre za Amigu i PC. Katalog šaljem besplatno. tel:01-254-484 (Darko)

Povoljno prodajem igre za Commodore. tel: 020-671-034 (Ivan) poslije 18 h

Prodajem SEGA MEGA DRIVE sa 7 igara. tel: 052-212-668 (Adriano)

Prodajem Atari 520 ST+, 1MB RAM-a, monitor SM 124, opremu i 70 disketa. tel: 01 212538

Prodajem Commodore 64 s dodatnom opremom za 300 DEM. Računalo je jako malo korišteno. tel: 043-251-382 (Tomislav)

Prodajem SEGA MEGA DRIVE dvije nove, neraspakirane igre s jednom igre (Last Battle) tel: 057-431-414 (Ivan) do 14 sati

GAME BOY s igricom prodajem za 700 KN. Posebno prodajem novu igricu za GAME BOY (simulaciju "F-15 Strike Eagle"). tel: 020-33-078 (Drago)

Povoljno prodajem pisač Commodore MPS 1500 C (9-iglični, u boji) za Amigu s literaturom i programskom podrškom. tel:01-362-103 (Tomislav)

Mijenjam novi neraspakirani MONO 14" monitor za 14" COLOR monitor. tel: 01-315-943 (Dragan) između 20 i 21 sat

Prodajem GAME BOY s 4 igre i sintesajzer Yamaha PSS- 100. tel: 020-452-859 (Mario)

Kupujem transformator za C-64. tel: 031-559-488 (Damir)

Prodajem noviju igricu za SUPERNINTENDO -"GOLF" tel: 01-563-895 (Damjan)

Prodajem neispravan GAME BOY s TETRISOM i GAME BOY - LINKOM i igricom "DRACULA". tel: 01-340-459 (Alan)

Prodajem Atari 1040 STFM, modem, 90 disketa, miš i joystick. tel: 034-313-069 (Krešimir) samo vikendom

Prodajem C 64, floppy disk, kazetofon, mono monitor, joystick, igre na kazetema i disketama tel: 01-384.172 (KREŠIMIR)

Prodajem SEGA MASTER SYSTEM s dva joypada i jednom ugrađenom igricom tel:01-364-497 (Damir)

Prodajem c-128, DISK 1571, 30 disketa, miš s podlogom, dva joysticka i literaturu cijena 350 DEM tel: 01-283-100 (Dario)

Molim sve one koji prodaju kompjutere, igre i programe da mi pošalju kataloge IVAN BERTOVIĆ KERESTINEČKA CESTA 9 KERESTINEC 41431 SV. NEDJELJA

Prodajem C 64, kazetofon, dva joysticka i oko 300 igara za 180 DEM tel: 01-513-063 (Marin)

Prodajem CD za Mac-a "GREAT CITIES OF THE WORLD" vrlo povoljno (NOVO) tel: 01-428-928 (Šimun)

Za Atari 520 ST kupujem flopy disk 3.5" 720 KB tel: 01-533-282 (Danijel)

"K&M-BBS" svaki dan od 00 do 24, preko ZGB ON-LINE, 2x CD-DRIVE CALL 01-861-003

Prodajem GAME BOY sa 7 disketa za 450 DEM ili mijenjam za Amigu i TV modulator. Stjepan Komesarović,Milana Rustanbega 157/1, 51000 Rijeka

Prodajem C-64 (novi tip) disk drive, diskete, kasetofon, kasete, igrice, joystick, literatura i sva ostala opremu. tel: 01-267-100 (Siniša)

GAMEBOY kabel i slušalice, torbica i igra: S. Mario 2, Turrican, Hudson Howk, Kick off itd. s literaturom za 400 DEM tel:01-688-527 (Lovro)

Prodajem C-64 sa Simon s'Basicom, disk modulom, kasetofon, 2 joysicka, disk driverom i 78 disketa s igricama. tel: 01-220-168 (Željko)

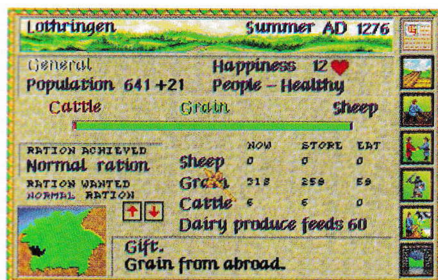
Prodajem GAME BOY i 6 igrica s priključcima za 350 DEM tel: 01-385-690 (Ivana)

Povoljno prodajem priključak za 2 joysticka quickjoy s 3 brzine i turbom. Mijenjam i za igrice. tel:01-574-633 (Luka)

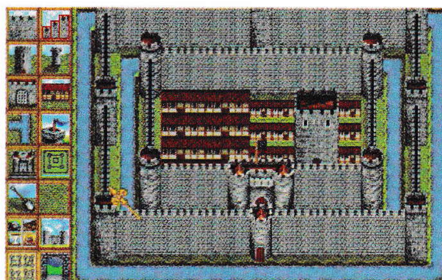
Svi zainteresirani za ramjenu igara za SEGA MEGA DRIVE neka se jave na tel: 052-27-762 (Perica)

Za C-64 prodajem 15 kazeta (oko 300 igrica) za 120 KN i joystick Quick Shoot II turbo za 80 KN tel:023-326-459 (Mile)

Prodajem Atari 2 MEGA BYTE s monitorom, tipkovnicom i disk drive. Prodajem 20 igrica. tel:047-841-195 (Mario)



Statistike vaše grofovije



Dizajnirajte svoj dvorac



Sukob dviju "snažnih" armija

Prikaz šesnaest iskoristivih polja i onoga što je na njima (uzgoj krava, ovaca ili pšenice). Ispod prikaza je fertilnost tla i njegova rotacija (što utječe na fertilnost). Što je manje cvjetića - fertilnost opada a količina cvjetića ovisi o tome koliko je polja u upotrebi). Tu se može vidjeti i prirast stoke, ovaca te količina pšenice dobivene jesenskom žetvom. Žetva ovisi o vremenu pa ako je vrijeme lijepo (što je vrlo rijetko) i urod je plodniji.

3. RASPODJELA LJUDI

raspodjeljujete višak ljudstva u različite struke. a)SERFS (kmetovi) - zaduženi su za održavanje polja. b)FARMERS (farmeri) - obrađuju polja i vrše jesensku žetvu (iznimno su važni). c)HERDERS (uzgojitelji stoke) - održavaju broj stoke i njezin prirast. d)SHEPHERDS (pastiri) - održavaju broj ovaca,prirast i zadužni su za "štriganje". e)BUILDERS (graditelji) - upotrijebite ih samo kada gradite zamak. f)MINERS (rudari) - kopaju željezo. g)QUARRYERS (kopači kamena) - proizvode kamen, koji je glavna sirovina za zamkove. h)FORESTERS (šumari) - proizvode drvo kojim se grade odaje u zamkovima. i)ARMORERS (kovači) - željezo pretvaraju u oružja za vaše vojnike (birate vrstu oružja koju proizvode).

4. TRGOVINA

ako je trgovac u gradu, možete malo pročavrljati o zbivanjima u zemlji i naravno, trgovati. Možete kupiti i prodati: stoku, ovce, žito, vunu (možete je prodavati kod trgovaca), pivo (služi za podizanje morala i sreće kod stanovištva), željezo, kamen, drvo i oružje.

5. ARMIJE

tu podižete nove armije (maksimalno pedeset psta stanovništva grofovije i maksimalno tisuću dvjesto ljudi) ili plaćate plaćenicima (ako su na raspolaganju) da se bore za vas. Na početku je bolje kupiti plaćenike koji su mnogo jeftiniji od vaših armija, ali ih ne možete udruživati. Nastojte ne podizati armije u grofovijama gdje je slabo zdravlje jer i to utječe na borbu. Vrste vojnika: a) PEASANTS (seljaci) - vrlo se slabo bore i nije ih preporučljivo podizati jer masovno ginu b) SPEARMAN (kopljanici) - nešto su bolji od seljaka ali nisu naročito jaki u borbi c) ARCHERS (strijelci) - vrlo dobri jer mogu gađati na daljinu d) SWORDMAN (mačevalci) - temelj svake vojske, dobri u borbi e) MACEMAN (ljudi s buzdovanima) - srednje su jaki f) CROSSBOWS (ljudi sa samostrelima) - nešto slabiji nego strijelci i manjeg dometa g) AXEMAN (ljudi sa sjekirama) - dosta dobri vojnici h) KNIGHTS (vitezovi) - najbolji, najjači ali i najskuplji (zahtijevaju mačeve i oklop)

6. POVIJEST

prikazuje povijest stanovništva, žita, uzgoja stoke i ovaca.

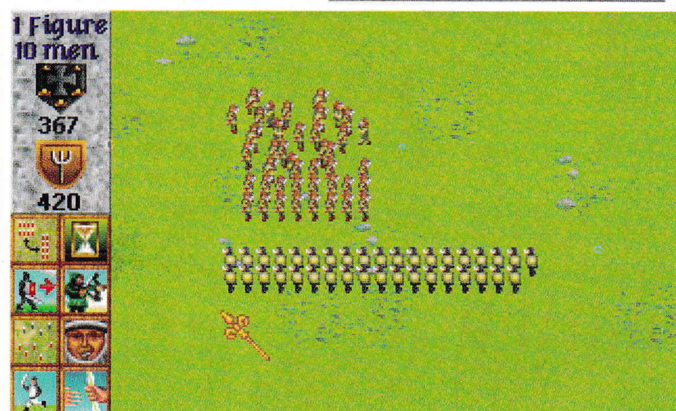
Bitka započinje kada svojom armijom dođete na drugu ili kada pređete preko nekog neutralnog grada. Sama bitka je vrlo jednostavna - kliknite na jedinicu i odredite koga će napasti te potom kliknite na ikonu za vrijeme i borba će početi. Vrijeme uvijek možete zaustaviti. Kod napada na dvorac dolazi do opsade a koliko ona traje ovisi o količini hrane koju imate i o tome koliko je neprijatelj voljan napasti vaše majstorsko (ne)djelo. Vi se uvijek možete probiti izvan zidina svoga dvorca naravno, ukoliko vaš dvorac ima vrata (niste valjda to zaboravili). Ako u borbi imate strijelce ili samostrele, pokušajte zaobići močvaru i namamiti neprijatelja da uđe u nju. Vi ih počnite gađati iz daljine,a ako koji dođe do vas, bit će to pravo čudo, jer močvare jaaaaako usporavaju kretanje. Nastojte, po mogućnosti u svakoj grofoviji, što prije kupiti najmanje dvjesto ovaca jer ćete dobijati velike količine vune koju možete dobro prodati i zaraditi posvemašnju sumu novaca. Igra nije puno bolja od Kingdoms of England ili od Vikingsa ali ekonomija grofovija je dosta razvijena i trebat će vam nešto vremena da se uigrate. Naročita draž igre je dizajniranje vlastitog zamka, što je vjerojatno preuzeto iz igre Castles. Borba je, također, bolje napravljena jer nećete samo gledati statistike već imate mogućnost upravljanja vašim jedinicama. Grafika i zvuk nisu nešto posebno, ali ako se malo želite igrati vladara i ako uz to još idete i u ekonomsku školu, nema razloga da ne isprobate igru. Sigurni smo da će vam se svidjeti.

Ivan Rubelj

PC	ZVUK	61	%
A	GRAFIKA	67	%
SB	IGRIVOST	52	%
	IDEJA	64	%
	AMIGA 500, 1MB, 2 2DD		



Uništite protivničku armiju

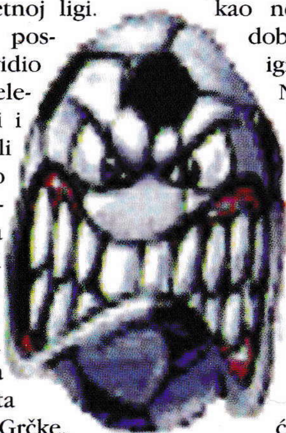


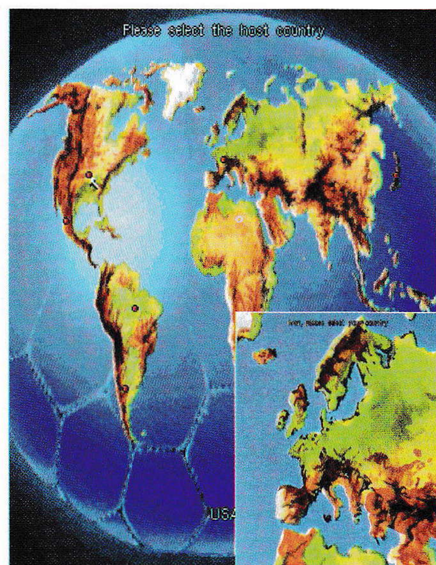
Vaši kopljanici u sred bitke

ON THE BALL
WORLD CUP EDITION

DA LI STE IKADA ŽELJELI SJESTI ZA SELEKTORSKU STOLICU I VIDJETI KAKO JE TO KAD IMATE SVE NAJBOLJE IGRAČE PODREĐENE SEBI? DA LI STE HTJELI BITI GOSPODAR, DA LI STE HTJELI NEKOME ODREDITI ŠTO ĆE TAJ DAN RADITI, KADA ĆE USTATI, KADA JESTI, KADA TRENIRATI, KADA IMATI SLOBODAN DAN I NA POSLIJETKU - KADA ĆE IĆI SPAVATI? ŽELJELI STE? OVO JE PRAVA IGRA ZA VAS!!!

Još jedan nogometni manager nakon kojeg je nastala i druga Asconova igra "On The Ball League Edition" u kojoj se radnja odvija u engleskoj nogometnoj ligi. Dva dijela su rađena na istom principu iako postoje mnoge razlike. Nama se puno više svidio drugi dio, u kojem ste u ulozi nacionalnog selektora i morate svoju momčad dobro pripremiti i proći kroz mnoge nevolje da biste pobijedili Naravno, igra nije ograničena samo na prošlo svjetsko prvenstvo (USA94) već se može odigravati bilo gdje ali pod uvjetom da ta zemlja zadovoljava uvjete. Imena igrača nisu prava, ali za one koji traže uvjerljivost proizvođči su napravili editor gdje možete editirati sve; od imena igrača do boje dresova. Jedna tužna vijest za nas Hrvate je da nas uopće nama na kugli zemaljskoj (po ovoj igri) pa tako karta Europe (kada birate ekipu) od Mađarske do Grčke, izgleda kao pustinja. Ali, Svijet ne zna kakva je reprezentacije Hrvatske i što ga sve čeka. Hrvatske, dakle, nema ali tu su nogometne velesile: Albanija, Farski Otoci, Grčka... Asconovci nisu imali prevelik uvid u zemljopisnu kartu, već su je radili onako, "od oka". Tako su Mađarska i Austrija smještene na području Švicarske, Engleska izgleda kao nekakva mrlja, Crnog Mora nema, a Europa je dobila par, čudno oblikovanih, poluotoka. Na početku igre izabirete težinu, momčad, zemlju domaćina... Nakon toga moći ćete izabrati hoćete li igarati kvalifikacije ili samo finale i da li se želite par tjedana pripremati. Dva su glavna dijela u ovoj igri - trening i utakmice. Trening je vrlo dobro i maštovito napravljen. U opcijama možete izabrati brži ili sporiji trening odnosno, da li želite gledati male čovječuljke kako trčkaraju ili ćete prepustiti računalu ispise igrača koji su u formi ili kojima je forma oslabila. Postoji hrpa stvari koje možete posebno uvježbavati: trčanje, udarce glavom, jedanaesterce, offside zamke.... Naravno, dugačak prikaz vrlo brzo dosadi pa ćete, vrlo brzo, samo čitati što se sve dogodilo. Možda sve to izgleda dosadno, ali Asconovci su ubacili puno smiješnih situacija koje čine igru zanimljivijom. Na treningu se možete ozlijediti ili pak pokazati svoje umijeće z zadavanju golova. Osim toga, razne situacije popraćene





ZAŠTO DA?

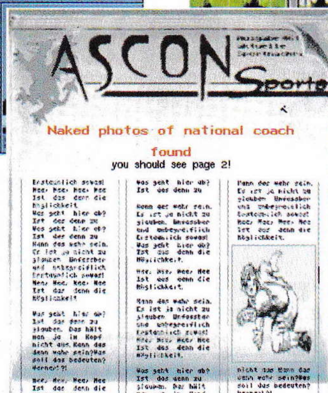
Zato jer je igra duhovita, zanimljiva pa čak, donekle i uvjerljiva. Igrajući ovu igru prije svega ćete se dobro zabaviti i nasmijati, što i nije običaj u ovakvim igrama. Jedna od boljih stvari je to što u svakom trenutku, kada ste u uredu ili u sobi, možete promijeniti muziku ako vam se ne dopada ova koja trenutno svira. Druga dobra stvar je što kada vam dosade razne animacije za vrijeme treninga ili ne želite gledati utakmicu možete to "naštimati" pomoću OPTIONS menija (knjige). Treća, i prema našem mišljenju posljednja dobra strana ove igre je što kad vam dosadi možete otići u meni OPTIONS i izaći iz igre.

ZAŠTO NE?

Teško je naći puno zamjerki ovoj igri. Možda grafički i nije sjajna. Idejno je daleko od neke novosti, ali sve je to ipak lijepo ukomponirano u cjelinu. Jedina zamjerka su nedorađene akcije nogometnih susreta koje su često neusklađene s komentarima, a osim toga, vrlo se često ponavljaju. Ova igra nije nimalo dinamična i nećete je poželjeti odigrati nebrojeno puno puta. Ali, kao što smo već rekli, uvijek možete sami srezati akcije. Druga loša stvar je što bi vam igra mogla jako lako dosaditi dok još niste niti blizu kraja.







GORE:
Izravni prijenos utakmice

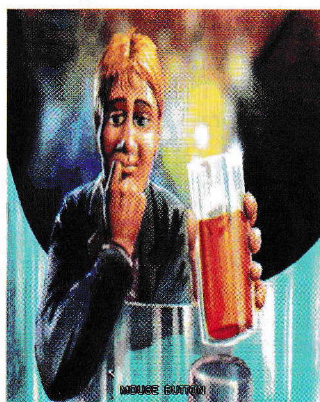
DESNO:
Sve novosti možete pročitati u žutom tisku

> *..."Ovo je jedan od vrhunskih nogometnih managera, koji lako možemo staviti uz bok Premiere Managera 3 i Bundeslige Hattrick. Ako je nogomet vaš izbor onda je ovo prava igra za vas."...*
>
> *S.B.*

su vrlo lijepim i duhovitim slikama što doprinosi zanimljivosti i ljepoti ove igre. Utakmice ne pratite u cijelosti, već vidite neke akcije iz kojih je moguće zadati pogodak kao i kornere, slobodne udarce, a zanimljivo je da jedanaesterce izvodite sami i to tako da prvo odredite jačinu udarca, a zatim kursorom označite gdje ćete plasirati svoj, pakleno jak, udarac. Sve to, u početku, izgleda vrlo zanimljivo ali se kasnije akcije počinju ponavljati (što i nije čudno jer koliko bi, u protivnom, ova igra imala megabajta). Osim animacija postoje i komentari u stilu televizijskih komentatora, a pravom ugođaju doprinose navijači svojim reakcijama i pjevanjem. Prije svake utakmice birate način igre, taktiku, formaciju i sastav. Možete igrati lijepo i nježno kao Brazil (Leonardo je izuzetak) ili pak tvrdo i prljavo, poput Bugara. Možete birati da li ćete igrati napad, obranu i sl. Zanimljivo je to da u poluvremenu možete pohvaliti ili pokuditi pojedine igrače i dati im poneki savjet, ali budite oprezni pri kritikama jer vas, u slučaju krive kritike, igrači znaju zbunjeno pogledati i dati vam do znanja da nemaju pojma o čemu vi to "drobite". Forma svih igrača varira, a na treninzima se može smanjiti ili povećati. Važnija od forme je kvaliteta igrača koja maksimalno iznosi osam, ali vjerujte, takvi su rijetki.

KVALIFIKACIJE

Sastoje se od desetak utakmica u vašoj skupini. Svakih nekoliko mjeseci igrate po jednu, a dodatne mogućnosti su da gledate neki drugi susret i tako upoznate protivnika, da jedan tjedan provedete trenirajući svoje izabranike ili da odigrate neku prijateljsku utakmicu. U jednom tjednu treninga možete postići puno toga i podići formu pojedinih igrača. I golovi dižu formu pojedinih igrača pa se tako i prijateljske utakmice mogu pokazati korisnima. Zanimljive su i novine koje svaki mjesec donose neku zanimljivost vezanu uz vas ili SP. Već na kvalifikacijama možete biti uvučeni u neku aferu sa zgodnom crnokosom glumicom ili će novinarska njuškala otkriti, dobro skrivane od javnosti slike nacionalnog selektora bez odjeće tj.vas na što ćete se vi vješto opravdati rečenicom: "Bio sam mlad i trebao mi je novac". Doduše, ne mora sve biti tako crno jer se zna pojaviti i trač o tome kako se princeza zaljubila u vas i kako ćete postati plemić što se, na vašu žalost, nikad ne dogodi. Svaki će vaš postupak biti iskritiziran u novinama ili na tiskovnoj konferenciji. Na kraju kvalifikacija morate se odlučiti za oko dvadesetak igrača koji će predstavljati vašu zamlju u finalu svjetskog prvenstva.



PRIPREMNI PERIOD

Možete odabrati dužinu trajanja priprema (od jednog do četiri tjedna). To vrijeme je dovoljno da dovedete formu vaše momčadi do vrhunca i super pripremljeni "oderete" svu konkurenciju. Ovdje se javlja još nekoliko opcija. Imate mogućnost održavanja konferencije za tisak gdje će vam znatiželjni novinari postavljati pitanja koja uopće ne moraju biti vezana uz nogomet. Dobra veza s novinarima je potrebna jer postoji i graf koji mjeri odnos medija, navijača, igrača i federacije prema vama a vi naravno, želite da taj odnos bude što bolji jer u suprotnom... Ako želite biti velikodušni, dajte vašim igračima slobodan dan ili im pak omogućite da se sastanu sa svojim obiteljima dok se vi odmarate na plaži. Ukoliko se neki igrač ozlijedi, možete ga posjetiti kod liječnika i raspitati se o njegovu stanju. Tamo se možete opustiti uz ugodnu masažu i vrlo lako zakasniti na konferenciju za tisak ili neku sličnu obavezu. Također možete održati sastanak i porazgovarati s igračima o taktici, sastavu itd. Omogućeno vam je da razgovarate sa svakim igračem posebno i riješite međusobne probleme. Vaše je raspoloženje prikazano u obliku toplomjera na dnu ekrana a pored njega se nalazi i notes gdje planirate kada ćete i što ćete raditi.

SVJETSKO PRVENSTVO

Ovdje počinje prava zabava. Sada mozete postati diktator; igrači ne mogu nigdje bez vaše dozvole i možete im isplanirati svaku minutu. Kada će jesti, ustajati, trenirati... sve je to u vašim rukama. Svaku noć liježete i sanjate o pobjedi. Idete iz utakmice u utakmicu, problemi se gomilaju, novinari stvaraju pritisak na vas sve dok ne pokažete tko ste i što možete. Što se tiče League Editiona, on je puno monotoniji i sličniji mnogim drugim managerima i ne donosi ništa novo. Na početku izabirete momčad iz engleske lige, dogovorite se sa sponzorima i možete početi. Imate mogućnost nadogradnje stadiona, kupovanja i prodavanja igrača. Možete povećavati i smanjivati cijenu ulaznica i činiti razne druge "sitnice". Koliko smo mi primjetili, League Edition ima puno manje animacija i slabije je napravljen od svog prethodnika ali, tko ne bi preuzeo vlast u svoje ruke i napokon, ostvario svoje menagerske snove.

Ivan Rališ
i Filip Sladetić

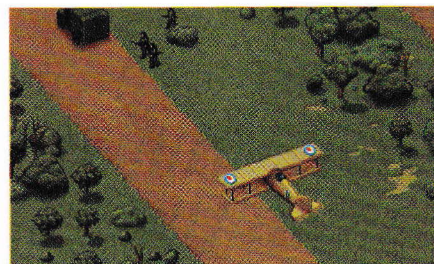
PC	ZVUK	81	%
A	GRAFIKA	74	%
SB	IGRIVOST	85	%
	IDEJA	79	%
PC 386DX40, 4MB, 12MB			

Legende



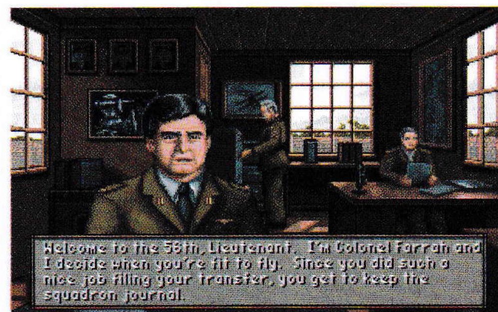


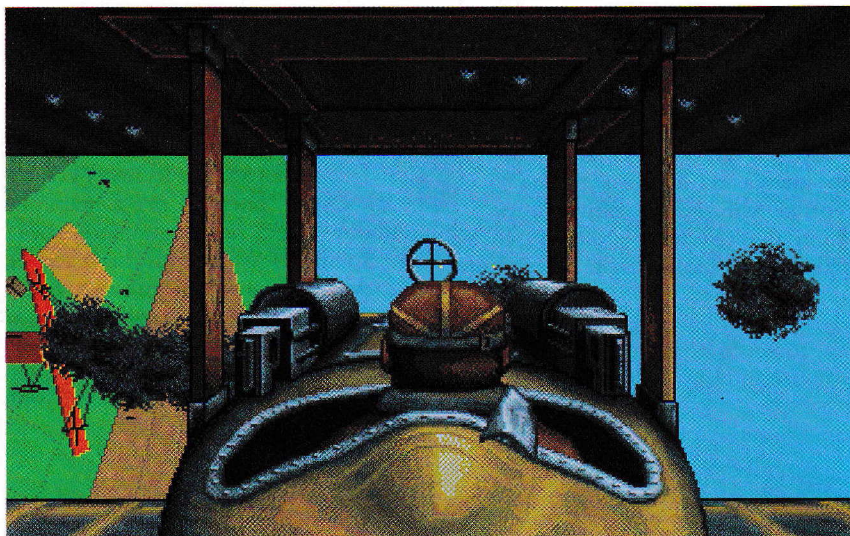
Na krilima slave



Godine 1914 počeo je prvi svjetski rat. Do tada ljudi nisu bili svjesni koliko će im avioni promijeniti život. Tada je sve postalo kristalno jasno, bez premoći u zraku nema ni dobivenog rata.

Mlađi naraštaji naših čitatelja vjerovatno nisu ni čuli za programersku grupu Cinemaware. Krenimo iz početka. Cinemaware se pojavio usporedo s pojavljivanjem prvih modela Commodore Amiga računala. Nekoliko dobrih programera i crtača odlučila je započeti svoju karijeru na "prijateljici". Počeli su s Wingsima, TV Sports serijom i naravno, igrom nazvanom po istoimenom filmu It Came From The Desert I i II. Ove su igre označile početak razdoblja Amiga kompatibilnih računala i donijele su Amigi veliku slavu i prestiž. S vremenom je tržište postalo sve zahtjevnije i Cinemaware je prerasao u veliku programersku tvrtku. Tada se pojavio Virtual Reality sistem i Cinemaware je vidio u tome veliku prednost. Nažalost, to su bili dani kada procesori nisu bili dovoljno brzi da bi mogli opsluživati takav sistem, i Cinemaware-ov je kapital propao. Cinemaware je odjednom postao povijest i ušao u legendu ali se njegove igre i dan danas igraju. A sada prijeđimo na drugu legendu, slavne Wingse, koji su svojim krilima "preletjeli" sve vlasnike Amiga računala. Našli ste u 1914-oj godini, u početaku I svjetskog rata, kao pilot RAF-a (Royal Air Force), a glavni vam je cilj preživjeti II svjetski rat. Položivši prvi probni let, upoznajete bojnika Farraha, koji vas uključuje u svoju jedinicu. U dnevniku čitate svoju prvu misiju i već ste u zraku. Vjetar vam mrsi kosu i poigrava se vašim šalom, kada se odjednom pred vama stvori nekoliko Fokkera Einedeckera (jednokrilaca). Preuzimata stvar u svoje ruke. Vi na jednoga, vaš partner na drugoga. Borba se odvija munjevitom brzinom i vaši se neprijatelji u tren oka nađu na zemlji. Tako prolazite kroz igru obarajući avione, balone, napadajući konvoje i bombardirajući sve što vam bojnik naloži. Medalje se redaju i odjednom postajete letački AS, imate najviše pobijeda i glavna ste faca u bazi. Wingsi su prava prekretnica u programiranju igara. Prvi su uveli priču u kompjuterske igre, a tu su i misije, pa čak i jedna sitnica koju do današnjih dana nitko čak nije ni pokušao oponašati, a to je simulacijiski i arkadni dio. Sve današnje igre na ovu temu, dokaz su da LEGENDA ŽIVI.







Silvano Bucić



ZEC U KIMONU

Međunarodnog NINJA-ZEKU potpisali su, nama nepoznati, VILLA CRESPO SOFTWARE i MICROVALUE. Igra je prvo napravljena za AMIGU 500, da bi nakon toga bila prebačena na PC. Iako je igra napravljena 1993. godine izgleda kao da je koju godinu starija. A zašto su nam njeni autori nepoznati bit će vam jasno već na prvi pogled. Naime, da ne bi bilo suvišnog nerviranja valja odmah na početku znati kako ovo nije igra za starije od 11 godina. Ako usvojite tu činjen-





icu, tada vam se ova igra može svidjeti. U njoj nema ništa za starije hackere, osim zamjerki, ali će zato oni koji imaju npr. 9 godina pronaći u njoj pravu zabavu i osvježenje. Ako na taj način razmišljamo, ovoj se igri neće zamjeriti ni loša animacija, ni mali broj udaraca, ni jednostavna grafika, ni slaba igrivost. A to što je glavni lik zec koji lupa pande, mlađim hackerima nimalo ne smeta. Sve što u ovoj igri morate raditi je lupiti katanom neprijatelja po glavi i on pada kao pokošen. Čuvajte se samuraja koji, osim što uzvraćaju katanom, vrlo neugodno udaraju nogama. Tučete se uglavnom po ulicama i povremeno silazite u podzemlje. U Kini je podzemlje kanalizacija, a u Americi naravno, podzemna željeznica. Iako vas na američkim ulicama neće gnjaviti samuraji, one su podjednako opasne zbog bandi koje njima vladaju. Sva sreća što je zec u glavnoj ulozi jer bi svakog drugog već zaboljele noge od silnog hodanja po ulicama. Udarce možete zadavati nogom, rukom i katanom. Nema nekih posebnih udaraca niti čarolija no, zeko je zeko, simpatičan i takav kakav je može vas zabaviti.

Dakle, ukoliko imate mlađeg brata koji voli jednostavnije igre, predložite mu International Ninja Rabbit - moglo bi mu se svidjeti.

K.M.



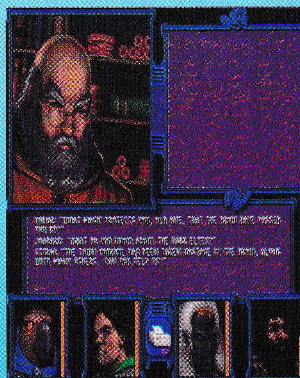
MENZOBERRANZAN

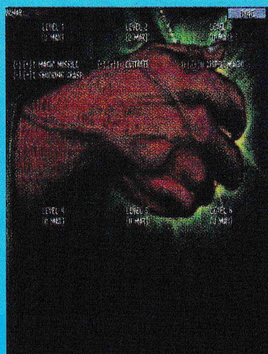
FORGOTTEN REALMS

TAJNA MRAČNOG GRADA

Dobrodošli u svijet Forgotten Realmsa, najpopularniji i najdetaljniji fantastični svijet ikada zamišljen. Ovdje bogovi hodaju zemljom i sukobljavaju se s fantastičnim armijama. Posjetitelji istražuju beskrajne granice ispunjene začuđujućim narodima, sve od hrabrih heroja i prevrtljivih karaktera do mračnih zločinaca i neprirodnih zajednica. Ovo je dom moćnog čarobnjaka Elminstera i Drizzta, vilenjaka iz podzemlja.

Priča počinje... Grupa heroja vratila se u selo nakon uspješno izvršenog pohoda. Ve selo se društvo okupilo u krčmi uz dobro jelo, piće i pjesmu. No, slavlje je naglo prekinuto. Uplašeni seljaci sa strahom proviruju iz svojih kuća kako bi otkrili strašnu istinu: nepoznati su napadači upali u selo, zapalili skladište hrane, oteli pripadnike seoskog vijeća i veliki broj stanovnika koje su zatekli izvan kuća. Prije početka ove nove SSI-ove FRP-igre, trebate kreirati dva lika koja ćete voditi. Prvo slijedi biranje spola, a zatim rase. O rasi ovisi mnogo toga. Ljudi mogu biti bilo koje klase, tolerantni su, ali imaju samo jednu posebnu mogućnost i ne mogu biti miješane klase. Patuljci (dwarfovi) su lako prepoznatljivi svojom veličinom i oblikom. Imaju više posebnih mogućnosti (među kojima je i traženje tajnog prolaza), mogu biti bilo koja miješana klasa osim čarobnjaka i paladina. Vilenjaci (elfovi) također imaju puno mogućnosti i mogu biti miješana klasa. Iako slabije građeni od ljudi, hrabri su, snažni i vješti s lukom. Imaju razvijeni sluh, otkrivaju tajna vrata i imaju noćni vid. Polu-vilenjaci (half-elf) su nešto između ljudi i vilenjaka. Imaju dobre karakteristike obje rase (ali ne sve). Imaju najveći izbor klasa. Klase su već poznate: sveti borac - Paladin, svećenik - Cleric, čarobnjak - Mage, lovac - Ranger, lopov -Thief, borac - Fighter i mješavine. Preporučamo da svakako od vaših odabranih likova jedan bude patuljak, a što se klase tiče: fighter/cleric i fighter/mage nisu loši izbor. Zatim morate izabrati orijentaciju (dobar/zao/ružan) i tjelesne karakteristike. Jedan savjet za bolji izbor karakteristika: SHIFT + lijeva tipka na mišu, dižu označenu karakteristiku na maksimum. Odaberite jednu od ponuđenih slika svog zamišljenog junaka/junakinje, i za kraj, odaberite ime.



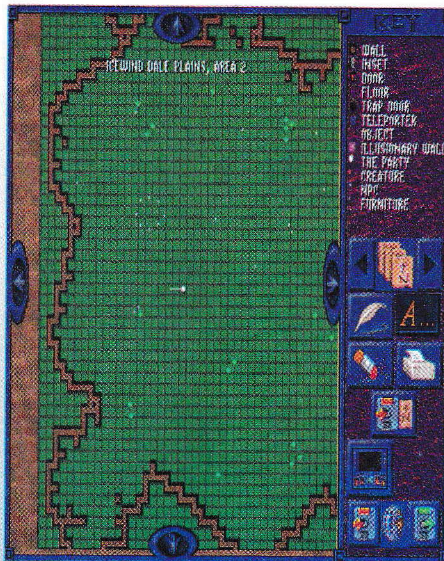


Igra izgleda kao i njena prethodnica, RAVENLOFT, u ne-standardnoj VGA rezoluciji od 320x400 piksela u 256 boja. Malo su se potrudili kako bi lijepo nacrtali sve predmete i likove u igri ali se svijet po kojem se krećete vi i vaši neprijatelji, po svojoj raskoši, ne može usporediti s igrama MIGHT & MAGIC serije. Osim klasičnog (STEP MOVEMENT), igra nudi i 3D-pokretanje kroz prostor. Iako bitno sporije, ovaj način kretanja je ponegdje neophodan (za zaobilaženje stijena u pećinama i slično). Zgodna opcija koja se pojavljuje i u RAVENLOFTU je AUTO-MAPIRANJE na kojem su uvijek označena vidljiva vrata, predmeti, protivnici i slično. Sve te mape se snimaju i mogu se isprintati. Način igranja je jednostavan. Ekran je podijeljen na više cjelina. Na velikom se ekranu vidi vanjski svijet. Na gornjim kristalima nalaze se sve opcije (podešavanje igre/snimanje/čarolije...). U donjoj sredini se nalazi kompas s tipkama za pokretanje za što se može iskoristiti tipkovnica (s

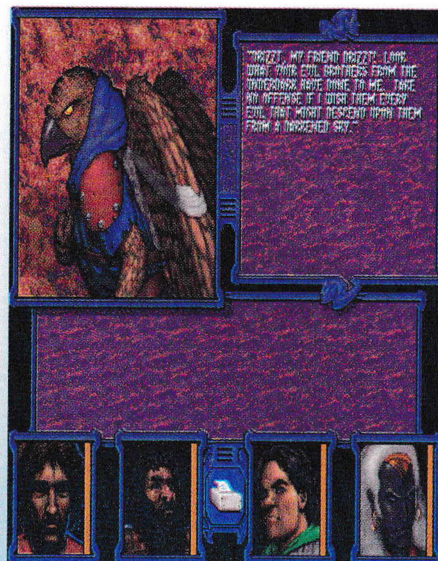




Vesela družina avanturista



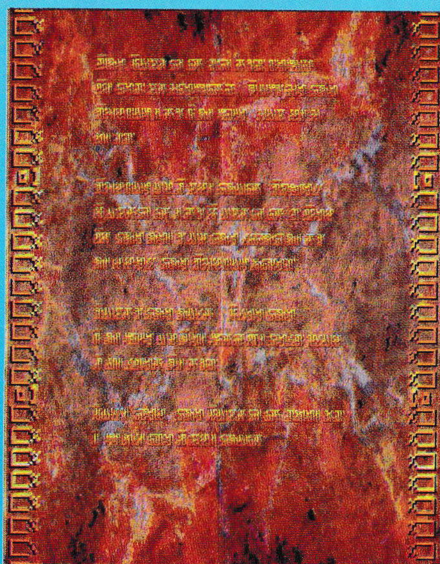
Automatska mapa



Jedan od poslijednjih ljudi - ptica

razmaknicom) ili pomak miša. Osim toga, u sredini se nalaze i ikone za podešavanje broja grafičkih detalja i slično. Lijevo i desno od toga su prikazani likovi. Svaki od njih ima predmete u lijevoj i desnoj ruci, a u sredini su označene njegove posebne moći i čarolije. Preko lica junaka lijevom tipkom se dolazi na pregled predmeta gdje se, uz sve predmete koje lik nosi, mogu vidjeti i sve njegove trenutne karakteristike. Borba se može voditi na dva načina: odabirom ruke nekog lika ili postavljanjem kursora na protivnika gdje će se kursor pretvoriti u mač i automatski ga udarati pritiskom na lijevu tipku. Uskoro će vam obično oružje postati previše slabo. Vrijeme je da se poslužite čarolijama. Čarolije koje nađu tijekom igre, čarobnjaci mogu prepisati u svoju knjigu čarolija i zapamtiti (MEMORIZE) tijekom odmora (REST), dok svećenici čarolije odabiru molitvom (PRAY). Svi zapisi s njihovim čarolijama su za jednokratnu upotrebu. Glavnina radnje se orijentira na razgovore s likovima (NPC) i ti se razgovori mogu isprintati (korisno?!). Cilj igre je doći do Menzoberranzana, grada podzemnih vilenjaka, i odande osloboditi svoje prijatelje. Pri tome vam pomaže niz likova koji se žele osvetiti podzemnim vilenjacima. U vašoj grupi imate dva dodatna mjesta za likove koje ćete susretati u igri. Ako su sva četiri mjesta popunjena, možete zamijeniti jednog od dodatnih likova.

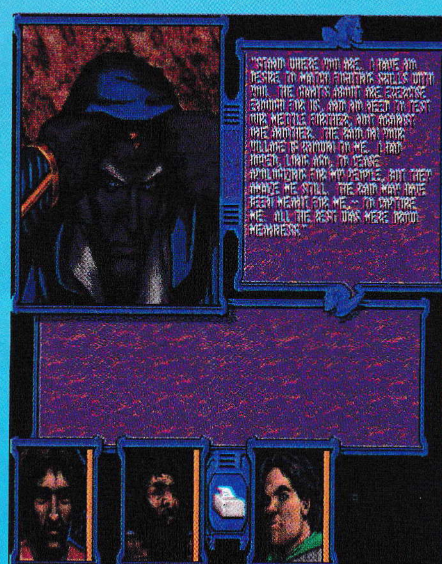
Nekoliko savjeta za one koji žele završiti igru: Prvi zadatak je gašenje požara seoskog skladišta hrane kojeg su zapalili vilenjaci iz podzemlja. Nagrada vas čeka u gostionici. Kapetan garde će se također rado pridružiti u potjeri. Na istoku ćete naći kuću starog čarobnjaka, koji će vam pomoći ukoliko mu donesete četiri draga kamena. Njih ćete naći daleko na jugo-istoku u jednoj pećini. Usput, možda sretnete Drizzta Do'urdena, vilenjaka-otpadnika oko kojeg se cijela radnja vrti. On je razlog napada njegovih sunarodnjaka na selo i jedan od razloga spuštanja u podzemne svjetove. Negdje na jugu srest ćete i njegovog prijatelja, čarobnjaka Vonara, pripadnika čudne rase Kenku (ljudi-ptice). Nakon što stari čarobnjak začara drago kamenje, možete se spustiti u podzemni svijet. Spuštanjem u sve dublje i dublje pećine, nailazit ćete na sve teže i teže neprijatelje. Na prvom nivou srest ćete jednog ratnika (fightera) koji će vam dati mapu podzemnog svijeta za lakše snalaženje. Zatim ćete naći bolesnog patuljka, kojeg je zarazilo čudovište zvano Aboleth. Do fontane izlijećenja je dug put



Korisno je znati jezik predaka



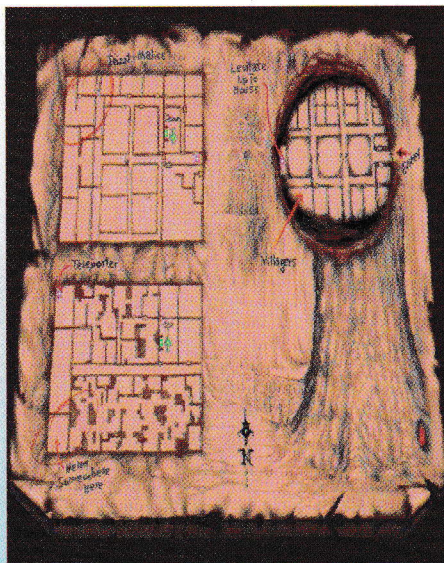
Crna pantera iz Drizztove figurice



Dark Elf sa srcem



Jučer bijeli i žuti, a danas ljubičasti



Karta jedne od glavnih kuća u gradu

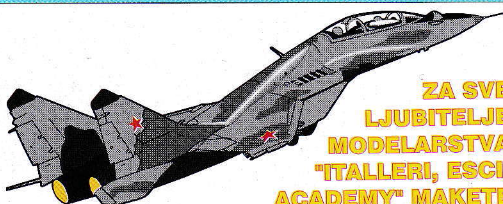


Ovom protivniku je odzvonilo

kroz rudnike patuljaka i hram. Pazite dobro na tajne prolaze i začarana polja na kojima se mijenja smjer kretanja. Nemojte zaboraviti dokaz izdaje Fey-Branch klana iz Menzoberranzana i čuvajte se streličarke mladolikog izgleda - ona je samo špijun kraljice Zla, Loth. Da bi se došlo do fontane, treba imati bokal (chalice) i sveti simbol (holy symbol of dumathoin), a ako vas zanima i neki poklončić, poklonite fontani dijamant. Na putu iz hrama Drizzt biva otet. Negdje na putu do grada, naići ćete na vilenjaka-pauka (dridera) koji će vas zamoliti za uslugu. Ako mu pomognete da se vrati u prijašnje obličje, pomoći će vam da se uvučete u grad. Tek se sad misija zakomplicirala. U ovom se gradu odvija pravi mali građanski rat između tri velika klana: Do'urden, Fey-Brache i Baenre. Ispunjavajući misije u gradu, saznat ćete sve potrebne informacije za oslobađanje Drizzta i zarobljenih ljudi iz sela. Pazite da čarobni šljem s početka igre date trgovcu u zamjenu za muzičku kutiju jer se inače igra ne može dalje igrati! Tu je i jedna od najvećih zamjerki ovoj igri. Ako se u neki hodnik zaletite prije vremena, bit će nemoguće nastaviti igru i zbog toga često snimajte postojeće stanje.

Igra zauzima oko 25 MB HD i zahtijeva najmanje 386 s 4 Mb RAM-a i instaliranog miša, a mi vam preporučamo 486 s najmanje 33 Mhz. Zvučni učinci su prosječni i već standardni za ovu vrstu igara. Prikaz svijeta kroz koji se krećete je vrlo nepregledan i bolan za oči. Jedino su osvježenje animacijske sekvence. Igra ne nudi ništa posebno i ne predstavlja velik napredak od RavenLofta. Možda će zainteresirati jedino prave "zagrižene" ljubitelje FRP-a... Postoji i verzija za CD.

HARRY & SHAKA



Top Lista

PC



1. (1) ALADDIN
2. (-) HERETIC
3. (6) PANZER GENERAL
4. (2) ACES OF THE DEEP
5. (8) DARK SUN 2
6. (5) CANNON FODDER 2
7. (-) JAMMIT
8. (-) BLACK THORNE
9. (3) DAWN PATROL
10. (9) NASCAR

PC CD ROM



1. (1) U.S. NAVY FIGHTER
2. (3) WING COMMANDER 3
3. (5) DARK FORCES
4. (-) KING QUEST 7
5. (-) CYCLEMANIA
6. (6) LITTLE BIG ADVENTURE
7. (4) OUTPOST
8. (-) WINGS OF GLORY
9. (-) CYBERIA
10. (8) N.H.L. HOCKEY

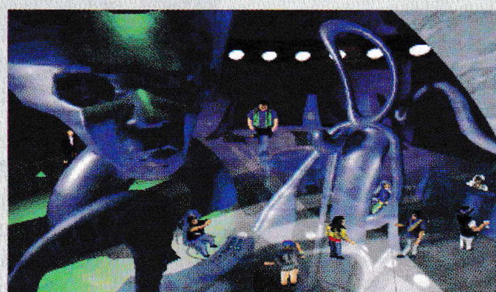
TOP 50 - NAGRAĐENI U OVOM BROJU: FILIP LIJIĆ, SPLIT I ALEN BRKIĆ, VIROVITICA

AMIGA 500



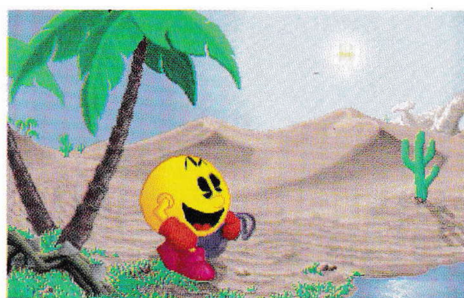
1. (1) SENSIBLE WORLD OF S.
2. (2) MORTAL KOMBAT 2
3. (-) ALL TERRIAN RACING
4. (5) ZEEWOLF
5. (2) RUFF'N'TUMBLE
6. (6) X-IT
7. (-) DOWN PATROL
8. (4) UNIVERSE
9. (9) OVERLORD
10. (8) LORDS OF REALMS

AMIGA 1200



1. (1) PINBALL ILLUSIONS
2. (6) A. N. W. OF LEMMINGS
3. (4) ROADKILL
4. (7) SKELETON KREW
5. (9) ALIEN BREED T.A.
6. (2) ALADDIN
7. (-) BLOODNET
8. (6) THE LION KING
9. (-) PGA EUROPEAN TOUR
10. (3) SUPER STARDUST





MAC i pacman idu dalje!



Davno su prošli dani kad je pacman jeo kuglice i bježao od duhova. Ipak, programerski tim Kallisto nije ga zaboravio. Od sada pacman u čistoj logičko-arkadnoj akciji! Igrajte ga na PC-u, MAC-u i Amigi.

Čim na PC ugledaju "PAC IN TIME" svi amigaši uskliknu : to je "FURY OF THE FURRIES". I u pravu su. Na AMIGI "FURY OF THE FURRIES", na PC-u, MAC-u i POWER MAC-u "PAC IN TIME". Za AMIGU izdavač je jedna od najstarijih izdavačkih kuća PSYGNOSIS, a za PC i MAC taj je posao napravio MINDSCAPE. Pojava ove igre na PC-u kasnila je oko godine dana u odnosu na Amiginu verziju. No uprkos tome, nikad nije kasno. Bitno je da se pojavila jer čak i sada može obradovati mnoge ljubitelje arkada i mozgalica kojih, ne sumnjamo, ima u velikom broju. Zaplet ove priče možemo zahvaliti zloj vještici koja je otela PAC-a, a on se sada mora ispetljati iz nezgodne situacije. Razbije li joj pritom, ionako kvrgav i ružan, nos - još bolje. Radnja se odvija na nekoliko lokacija (poput pustinje, lagune, dvorca, sela) malog otočića, a svaka lokacija sadrži puno nivoa, tako da je njihov cjelokupan broj jako velik. Za lakše savladavanje svih prepreka koje će vam se na putu isprriječiti, vama su na raspolaganju četiri vrte PAC-ova. PUCAČ - može pucati i tako uništavati razne neprijatelje. RAZBIJAČ - razbija kamene blokove od kojih se sastoje zidovi. TARZAN - baca lijane koje se svuda hvataju i njišući se na njima preskače svakojake prepreke (koje bez obzira na svoju spretnost ne bi mogao preskočiti). VODENKO pliva, a što je još važnije i roni. Samo on može plivati protiv struje i roniti, za razliku od drugih likova koji mogu samo plivati (plutati). Uvjerit ćete se da će vam to puno puta biti od ključne važnosti.



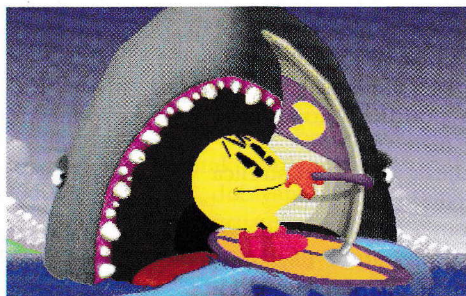
Pritiskom CONTROLA jednostavno birate koji vam PAC treba. Prijeti li vam pauk ili škorpion upucajte ga Pucačem a nađete li se pred nepremostivom preprekom, uzmite Tarzana i probajte zakačiti lijanu na plafon, zaljuljati se i preskočiti ju. Naš omiljeni PAC je bio i ostao Tarzan, koji nam se učinio i najkorisnijim. Stašno je zabavan i može vas izvući iz gotovo svake situacije. Jedino na što se morate naviknuti je da držite pritisnutu razmaknicu cijelo vrijeme dok visite i da ju ne puštate. Često se dogodi da ju automatski otpustite i onda padate, što može biti pogubno. Smjer bacanja lijane određujete pritiskom na strelicu za upravljanje u smjeru u kojem želite

Ovaj nivo je nemoguće proći bez Tarzana i njegovih lijana. To je vrlo jednostavno ukoliko ste izvježbani u skakanju. Opasno bodljikavi korov najbolje je preskočiti tako da lijanu u skoku prikačite za strop. Zaljuljajte se i skočite pa se iznova prikačite za strop i tako sve dok imate za što prikačiti lijanu. Posljednji skok izvedite bez lijane i ako vam to uspije -nivo je gotov. Iskusnom će igraču trebati desetak sekundi za takav poduhvat dok će neiskusnom zatrebati i nekoliko života.





Za početak pretvorite Razbijače u Tarzana. Namjestite se točno ispod žice i čekajte gondolu. Kad gondola dođe, zakačite se za nju i iskrcajte na drugoj strani. Tu će vas dočekati škorpion kojeg ne možete upucati jer nemate Pucača i zato - ljujaj se Tarzane i preskači. Nakon toga skočite desno na platformu. Tu vam se pruža mogućnost da s Razbijačem probijete pod i pokupite novčiće. Izađite van, skočite i prikačite lijanu za strop. Zaljuljajte se i skočite lijevo na gornji nivo. Kroz ostatak puta najbolje je projuriti skakajući jer ćete tako izbjeći padajuće stropove i otrovne biljke. Zadnja prepreka je dolazak do izlaza. Zakačite lijanu na kraj stropa i zaljujajte se tako jako da se prebacite na gornji kat do izlaza.



i pritiskom na razmaknicu ju bacate. Tako možete bacati lijanu prema gore na strop ili vodoravno na neki kameni blok koji zatim možete vući za sobom. Vodenku je jedina zamjerka što slabo puca pod vodom, pa morate jako dugo pucati po ribama kako biste ih uništili. Kod Pucača nećete često imati priliku iskorištavati njegove sposobnosti ali je korisno znati da što duže držite razmaknicu - to su veće vatrene lopte koje on ispaljuje. Razbijač ko razbijač; o njemu ništa. Neki nivoi ne zahtijevaju od igrača ništa više nego da pronađe pravi put od više ponuđenih, a neki zahtijevaju dosta logike i domišljatosti da biste poredali sve kockice onako kako treba. Za rješenje takvog zadatka imate na raspolaganju 10 minuta i ukoliko ih ne riješite u zadanom roku, igra je gotova. Dobra stvar je ta da računalo samo snima poziciju na kojoj se nalazite, pa svaka nova igra počinje tamo gdje je stara prestala. Od svih nivoa najgori su nam bili oni čisto arkadnog tipa i to zbog njihove težine i nezanimljivosti. Najbolji su oni koji za svoje rješenje traže puno logike i detektivskog duha. Ponekad ćete, da biste podigli nivo vode, u nju pobacati kamene blokove. Tada ćete mirno preplivati vodu i izaći na drugoj obali koja je do tada bila previsoka. Tako je podizanjem nivoa vode, nepremostivo visoka obala postala niska. Tijekom igre nailaziti ćete na novčiće koje je korisno sakupljati jer na svakih sto sakupljenih dobijate jedan život. "PAC IN TIME" je zgodan primjer dobre animacije, zvučni efekti su dobri, raznoliki i ne preglasni što igru čini ugodnom i zanimljivom. Da biste mogli igrati ovu igru, morate osloboditi 517 k konvencionalne memorije i 256 k EMS-a. Glavna odlika "PAC IN TIME-a" je velik broj raznolikih nivoa koji nisu ni prelagani, ni preteški. Igra nije klasična arkada, niti klasična logička igra i u tome je njena privlačnost. Moglo bi se reći - za svakoga ponešto. Malo mozganja, malo pucanja i plivanja, malo kombiniranja i utrkivanja s vremenom recept je koji pali. Raznolikost koja se rijetko viđa, barem na PC-u. Naš savjet ukratko glasi - pokušajte - nećete se dosađivati.

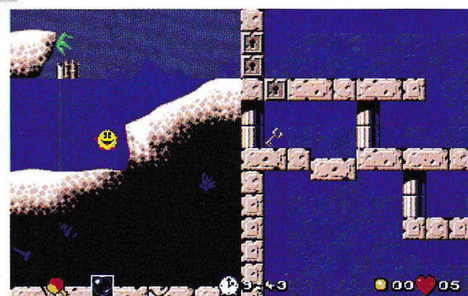
Krešimir Mijić

PAC IN TIME ili FURRY OF THE FURRIES

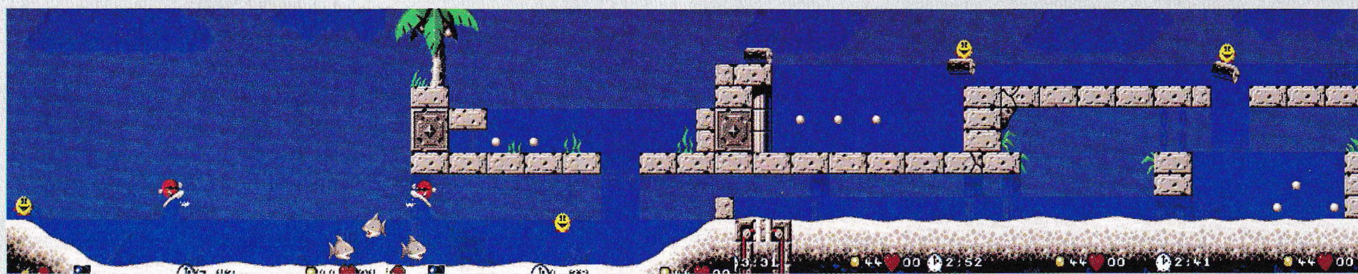
Ova nova igra za PC vlasnike, izašla je za Amigu još davne 1993. Igra nema bog zna kakvu grafiku, niti zvuk ali je zato za sve ljubitelje logičkih zavrzlama i prijatelje arkadnih avantura ovo pravi praznik za dušu. Na Amigi igra dolazi na 5.2DD disketa. Na prvoj, uvodnoj disketi, možete vidjeti lijepu animaciju događaja koji su vas snašli. Prvu disketu ne morate koristiti jer igru možete lijepo startati i s druge diskete. Moguće ju je instalirati i na hard disk, a minimalna platforma je Amiga 500 s 1 MB RAM-a.

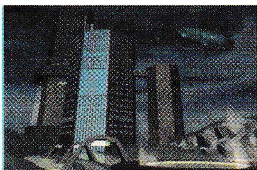
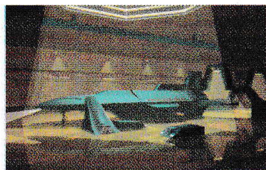
S.B.

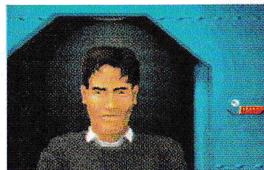
PC	ZVUK	52	%
A	GRAFIKA	71	%
SB	IGRIVOST	89	%
	IDEJA	87	%
	PC386, A500, MAC		



Ovo je jedan klasičan nivo iz Lagune koji vam, iako vro jednostavan, može pojesti tonu živaca. Kao i obično, najteže je vidjeti nešto što vam se nalazi pred nosom. Evo kratkih uputa kako ga proći. Prvo uz pomoć Pucača uništite morskog psa i robota koji hoda po vodi a zatim s Vodenkom otplivajte do slapa. Zatim uz slap na gornji kat i popnite se na obalu. Cijeli trik je u tome da ne pokušavate otplivati do izlaza već skočite na trupac (jer će vas u suprotnom, drugi slap spustiti u donji nivo a vodena struja odnijeti na početak). Pokušajte skočiti na njegov početak i zatim ga gurkati prema vodi. Kad vam to uspije, pazite na drugi vodopad prema kojem vas struja nosi. Ukoliko na vrijeme ne skočite na izlaz, vodopad će vas vratiti na početak. Zato oprez i skačite na vrijeme!!!








BATTLE ISLE U NOVOM RUHU

Programerska grupa Blue Byte, svojom je igrom Battle Isle, prva uvela novu dimenziju u igranju strateških igara. Do tada su strategije imale lošu grafiku i jedan jedini ekran. U Battle Isleu 2 nova se dimenzija proširuje , a igru je moguće igrati u petero!!!

Njemačka tvrtka Blue Byte napravila je nastavak poznate igre Battle Isle. Ovaj nastavak prednjači količinom novih opcija. Dvanaest mislilaca udruženja ROOM-a s planete Chromos očekuje vaš dolazak sa Zemlje. Izabrani ste za vođu Drullianaca, boraca protiv gusarske kompjutorske mreže Titan-Nets. Drullianci su vam ispričali kako Titan-Nets sve više napreduje i zamolili vas za pomoć. Smilovali ste se nad jadnim Drulliancima i obećali učiniti sve što je u vašoj moći. Odmah krećete u prvu misiju. Dakle, nalazite se u ulozi Harrisa koji se uvijek bori s nadmoćnijim neprijateljem nastojeći osloboditi Drulliance. Sigurno najbolji dodatak igri je mogućnost igranja u petero ili sa četiri kompjutorska igrača u kampanji. Faza pomicanja i napadanja više nisu razdvojene, već čim pomaknete jedinicu morate odmah napasti što znatno ubrzava igru. Ima toga još! Postoji jedna, lijepo napravljena, 3D borba. Vrijeme vam najčešće neće ići na ruku, ali svako pravilo ima iznimaka pa će vam se tako i ovdje omogućiti dovoljno vremena za prijelaz preko zaleđenih jezera i rijeka. Neprijateljske jedinice pucaju po cestama i željeznicama onemogućavajući vam jednostavni prijelaz. Zanimljiv dodatak je i neistražena mapa prikazana crvenom bojom u čijem istraživanju morate biti oprezni jer vam planove mogu poremetiti jedinice za koje niste ni znali da se tamo nalaze.

ŠIFRE ZA JEDNOG IGRAČA:

1. AMPORGE
2. JOGRWAI
3. GEGIDOS
4. WABODAE
5. BUFASWE
6. GEHAUWA
7. OLARIBU
8. FITORGE
9. DAFATWA
10. WABIKDO
11. GEEUSAT
12. KAIMAWA
13. SIETIBU
14. GEDEROM
15. ULUARGE
16. ABUNDWA
17. LANADGE
18. WAFEFAL
19. BUSALUG
20. GEKEFZU

VIŠE IGRAČA:

1. YETUDWA
2. WAGOPAY
3. ZAFLUGE
4. SKATZWA



Cilj misije nije uvijek osvojiti neprijateljski glavni štab ili uništiti sve jedinice kao u Battle Isle ili The Great War (History Line), već varira od misije do misije. Ponekad ćete morati uništiti određene jedinice, osvojiti određene zgrade i dr.

IKONE U IGRI

1.Četverosmjerna strelica predstavlja micanje. Pomicati se možete samo po mjestima gdje je mapa osvijetljena. Ponekad će vrijeme smanjiti opseg pomicanja ili ga onemogućiti. Imajte na umu da i neprijateljske jedinice u blizini smanjuju radijus pomicanja.

2.Ikona pokazuje podatke o izabranoj jedinici (pomicanje, vrste obrana i napada, na koliko polja može napadati i dr).

3.Oko predstavlja pogled na mapu (otkrivena područja, koje su se jedinice pomakle a koje nisu i dr).

4.Lijeva i desna strelica omogućuju vam da završite svoj potez.

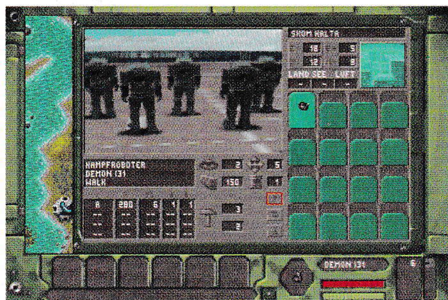
5.Kanta je meni u kojem snimate i učitavate igru, namiještate zvuk, upisujete šifre itd.

6.Kutija se pojavljuje samo na određenim zgradama (zračne luke, tvornice, gradovi, depoi, glavni stožer, skladišta) i klikom miša, prebacuje vas u unutrašnjost te zgrade

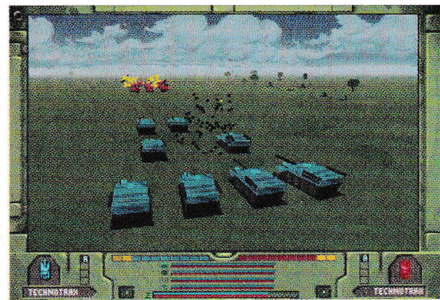
7.Zavijač popravlja jedinice.

8.Kanta s gorivom puni vaše jedinice, ne biste vjerovali - gorivom.

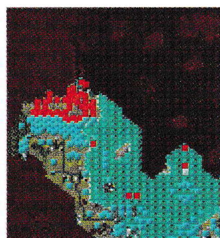
9.Čekićem proizvodite jedinice, ali samo u tvornicam, lukama i zračnim lukama. Svaka zgrada daje enegiju (E+) i materijale (M+) kojima popravljate i proizvodite jedinice. Neprijateljske zgrade mogu osvojiti samo Rangeri i pješadija. Zgrada je pod vašom kontrolom sve dok ju neprijatelj ne osvoji. Računalo možete prevariti ako Rangerom ili pješakom stanete pokraj vaše ili neosvojene zgrade i pričekate da ono (računalo), s jedinicom uđe u zgradu, a vi je, u slijedećem krugu, ponovno osvojite. Tako ćete zarobiti jednu jedinicu koja će se boriti pod vašom kontrolom. Teren iskoristite na najbolji mogući način. Tenkovi i artiljerija unište više jedinica na cestama ili otvorenim terenima, pješadija ima bonus na planinama i brdima gdje su dobro zaštićeni od neprijateljske vatre. Neke se jedinice mogu pomicati, napasti, pa opet pomicati, sve dok ne iskoriste bodove kretanja (ranger i buggy). Mnogo jedinica ima mogućnost daljinskog napada pa je bolje odmaknuti se od neprijatelja i tada ga napasti. Tako će neprijatelj, a ne vi, izgubiti jedince. Pratite vremensku prognozu, jer je život vaših vojnika ponekad direktno o njoj ovisan. Obratite posebnu pažnju kad imate jedinice na ledu, jer kad nestane leda, nestane i vaše jedinice. Jedinice možete brzo slati na popravak ili s popravka na front. Čuvajte kamione s gorivom iza vaših redova


Detaljan pogled na jedinicu


Mapa za upravljanje jedinicama


Trodimenzionalni prikaz bitke

tako da budu uvijek spremne s novim zalihama benzina. Među najvažnijim jedinicama su one koje mogu popravljati druge jedinice na licu mjesta (MONOLITH I SINUS). Te jedinice imaju slabi oklop pa ih treba štititi pod svaku cijenu. Opkoljene se neprijateljske jedinice slabije brane, pa će time i vaš gubitak biti manji. Vaše jedince također dobivaju bonus na obranu za svaku prijateljsku jedinicu, koja ne mora obavezno biti u dodiru s neprijateljem.



Svaka jedinica ima iskustvo (prikazano točkicama, oblicima križeva i dr.), koje sakuplja tijekom borbe. Za uništavanje barem jedne armije u jedinici dobivate jedno iskustvo, a za uništenje cijele jedinice dva iskustva. Što je jedinica iskusnija, to će više štete nanositi. Popravljanjem, jedinice gube nešto iskustva. Najveći "rank" je X, i ako ugledate takvu neprijateljsku jedinicu, pucajte sa svim daljinskim naoružanjem jer biste u borbi "prsa o prsa" sigurno izgubili nekoliko jedinica. U donjem desnom kutu obilježeno je koliko armija imate u jedinici i koliko vam je goriva preostalo. Sve ovo morate imati na umu i maksimalno iskoristiti jer je omjer snaga gotovo uvijek dva prema jedan za vašeg neprijatelja. Povlačite jako oštećene jedinice, čuvajte iskusne i slabe i, tko zna, uz malo sreće možda uspijete pobijediti. Battle Isle 2 je mnogo bolji od svog prethodnika s više noviteta, ljepšom grafikom i svim ostalim. Igra predstavlja izazov i za početnike i za one iskusnije. Šteta što nema opcije za igranje preko modema, ali ne smijemo biti nezahvalni. Svima kojima su se dopale igre The Great War ili Battle Isle, naša je preporuka - nabavite ovaj fantastični nastavak.

Ivan Rubelj

PC	ZVUK	86	%
	GRAFIKA	83	%
SB	IGRIVOST	91	%
CD	IDEJA	69	%

386DX, 4MB RAM

Rješenje

Legend of Kyrandia 2

Hand of Fate

Pred vama se nalazi rješenje igre Legend of Kyrandia 2.Svi oni kojima je poznat prvi dio igre neka ne pomisle da je ovo pravi nastavak igre (mislim -jednako loš), već su u ovom nastavku dorađeni svi detalji koji su u Legend of Kyrandia 1 bili propušteni (animnacija, zvuk i svakako, zanimljivost igre). Igra svojim karakterom podsjeća na Goblinse. U igri postoje razne smiješne animacije, razni predmeti koji se ponavljaju kroz cijelu igru. Legend of Kyrandia 2 nije teška igra jer vam ne ostavlja mnogo mogućnosti, ali postoji jedna vrlo zanimljiva činjenica. Veliki broj predmeta u igri pojavljuje se da nikada ne bude iskorišten. Vjerujemo da će vas ovo rješenje igre obradovati zato što smo se potrudili napisati ga na zadovoljstvo svih čitatelja HACKERA!

Kyranthia Island

U svom ste laboratoriju. Pronađite plave bobice, bočicu vode ispod tepiha i praznu bočicu. Recite Faunu da nikome ništa ne govori dok ste na putu. Krenite. Uzmite plave bobice. Usput pogledajte animaciju kad Zanthia (to ste vi), napravite čvor od žabljeg jezika. Da biste mogli pronaći žabu, trebate samo kliknuti na močvaru kraj kuće. Krenite sjeverno do pristaništa. Uzmite gljivu. Kod Weed Patcha je šuplje drvo, u kojemu ćete naći svoju magičnu knjigu. Nažalost, neke su strane istrgnute. Ne brinite, pronaći ćete ih kasnije u igri. Kod "živog drveta", uzmite luk i komad drva iz korjena koji raste tik do drveta. Sada ste već stigli do luke. Razgovarajte s brodarom. Trebat ćete naći zlato da mu njime platite prolaz. Krenite lijevo do Tamnih močvara. Uzmite pero iz gnijezda na drvetu. Krenite prema gore. Stići ćete pred Herbovu daščaru. Da biste uzeli stalno-goreće bobice, morate ih ohladiti u vodi. Uđite u daščaru. Uzmite praznu bocu, hranu za biljke i tronožac. Nastavite do prolaza pokraj živog pijeska. Gurnite drvo koje će vam napraviti most i prijeđite na drugu stranu. Ne zaboravite uzeti kosturski ključ sa sobom i tako sve do lagune. U šupljem drvetu je vaš lonac. Trebat ćete ga za "mućkanje" napitaka. Lukom nahranite krokodila koji pliva u močvari i kad počne plakati, Napunite bočicu njegovim suzama.I dalje se krećete prema sjeveru kraj vrućih sumpornih gejzira. Uzmite komad sumpora s kraja ceste i vratite se do luke. Krenite desno. Ignorirajte ribice i krenite dalje desno. Kod ulaza u pećinu srest ćete Marka (!?) i Ruku(!?). Uzmite luk koji tamo pronađete i vratite se do gejzira. Ovdje ćete napraviti svoj prvi napitak: The Swampsnake Potion. Vaša magična knjiga zahtijeva tvrdoglavu koru (Gnarlybark), stijenu sumpora, luk, suze u bočici i tronožac. Stavite ih sve u lonac. U lonac nalijte malo vruće vode iz gejzira, tom mješavinom napunite bočicu i vratite se do ulaza u pećinu. Skrenite prema jugu i stići ćete do drva krijesnica. Ovo je prva teža zagonetka za rješavanje. Kad kliknete na crvenu krijesnicu, vidjet ćete da reagira žuta. Sad kliknite na crvenu pa na žutu krijesnicu. Vidjet ćete da plava reagira. Sada kliknite na crvenu, žutu i plavu krijesnicu. ... Jeste li skužili? Odlično. Sada nastavite sami sve dok sve krijesnice ne reagiraju. Konačno rješenje bit će: crvena, žuta, plava, narandžasta, zelena, ljubičasta i indigo. Usput, da li vam se svidjela muzika? Odlični zvukovi, jel'? Bilo bi bolje da zapišete ovu kombinaciju zato što ćete ju trebati nekoliko puta u igri. Vratite se do ulaza u pećinu. Uđite. Tamo je štakor koji spava na tlu. Probudite ga. Neće vas propustiti dok od vas ne izvuče komad sira. Kako sira nemate, morat ćete naći neki drugi način. Iskoristite vaš zastrašujući napitak. To će ga sigurno preplašiti, vidjet ćete. Sada uđite u tamnu pećinu. Vidjet ćete ogromnu zubatu lubanju. Na njima ćete (zubima) morati odsvirati muziku koju ste čuli kod krijesnica. Učinite to pritišćući zube. Kad se lubanja otvori, pojavit će se škrinja. Otvorite ju ključem u obliku kostura. U škrinji ćete naći nešto sira i alkemičarski magnet koji pretvara čelik i metale u zlato. Sada krenite do ribica. Dajte im sir da ga koriste kao mamac i vratite se do svojeg laboratorija. Putem ćete sresti Marka kojeg su uhvatile biljke. Oslobodite ga. Pomoću biljne hrane, krenite dalje do pristaništa. Uzmite sidro i pretvorite ga u zlato. U redu, sada imate zlata da platite brodaru, krenite do luke. Ali, neki je glupi kreten uništio brod. Nema veze, obećava vam da će odletjeti do Morningmist Valleya ako pronađete četiri pisma koja je izgubio u padu. Ovo vam ne bi trebalo biti preteško. Naći ćete ih na krovu svojeg laboratorija, kod drva krijesnica, kod živog pijeska i kod sumpornih gejzira. Za uzvrat će vas prebaciti do Morningmist Valleya.

Morningmist Valley.

Kada stignete do Morningmist Valleya, sve će iz vašeg inventara biti izgubljeno. U sijenu ćete naći praznu bočicu. Ne zaboravite pismo i nešto pšenice. Idite južno do farmerove kuće. Krenite lijevo do mlina. Otvorite ventil i maknite granu koja smeta kotaču da se okreće. Vratite se do farmerove kuće. Vidjet ćete čovjeka koji je kupio senfa. Ovaj je farmer prilično dobro poznat po svom odličnom senfu. Njegov je recept: "Pomješaj GROUNDRADISH s octom". Pokušajte otvoriti njegov podrum. Hmm... možda kasnije. Uzmite vino. Krenite na livadu. Srest ćete duha. Spremite ga u bočicu, odnesite do vrta lijevo od farmerove kuće i napravite mu novo, strašilovo tijelo. Sad će vam pomoći maknuti farmera iz podruma da biste ga mogli istražiti. Prije nego što krenete iskoristite slonovu surlu da zalijete povrće u vrtu. Uzmite sve tri rotkvice i nešto kupusa. Prije odlaska ne zaboravite uzeti alkemičarski magne. Vratite se do farmerove kuće. Krenut ćete naganjati strašilo. Krenite opet do livade. Iskoristite bočicu da u nju natočite ovčje mlijeko. Odite do farmerovog podruma. Uđite. Nalijte mlijeko u ACME Cheese Maker. Aktivirajte ga da dobijete sir. Sada uzmite sir, škare i sve četiri potkove. Izađite. Uzmite zmaju zdjelicu. On će se rasplakati a vi nalijte suze u bočicu i vratite se do mlina. Uzmite potkovu. Držite ju na kraju mašine da se naelektrizira. Napravili ste magnet. Zdrobite raslinje pod čekićem, stavite ga u zdjelicu i zatim u lonac. Zdrobite i rotkvicu. Prije ubacivanja u lonac nalijte nešto vina da napravite senf. Stavite senf u lonac. Nešto sira i kupusa trebalo bi dovršiti napitak za sendvič. Sada kliknite napitak na Zanithiu i napravite sendvič. Idite do gradskih vrata. Tamo su dva stražara koja vam neće dozvoliti da prođete. Barem ne još! Kliknite sendvič na stražare i pogledajte što će se dogoditi. Iza vratiju je fontana koja ne radi (još!).Izvadite štap iz nosa mrtvog konja i krenite do prolaza prema gore. Vidjet ćete vrata. Ulaz ćete si osigurati sviranjem dionica koje ste trebali zapisati na gumbima lijevo od vratiju.

Sada možete ući u pijanog zmaja. Uzmite prazni vrč i napunite ga sadržajem iz bačve. Razgovarajte sa svim gusarima. Kada POKUŠATE otići. Papiga će vam otkriti da nitko ne smije otići ako nešto ne odrecitira. Kada gusar bude gotov s recitalom, vaš je red. Samo kliknite na katedru. Sada možete mirno otići. Ponovo uđite. Dva će se gusara tući, a kad jedan od njih izgubi zlatni zub, kliknite na njega kemijskim magnetom i uzmite ga. Promijenite ga u zlato i stavite ga ispod drobilice kod mlina da biste dobili novac. Ponavljajte postupak dok ne sakupite 3 zlatna novčića. Idite do dućana. Pogledajte paraliziranog čovjeka i vratite se na cestu. Uzmite komad papira i praznu bočicu. Stavite papir u magičnu knjigu.Ona sadrži neke nove recepte koji će vam zatrebati. Pogledajte šerifa...Hmm.. Mnogo je ljudi ovdje u transu. Pogledajte komad naranče. Sada krenite do luke. Pogledajte vlasnika broda. Da, i on je paraliziran. Sada odite do skulpture zeca. Uzmite nešto blata i napravite u njemu otisak zečje šape. Krenite gore. Iskoristite štap da uhvatite uže i pređete na drugu stranu. Nastavite desno. Sada ste kod Oltara Sumnje. Ovdje morate napraviti novi napitak: The Skeptic Spell. Trebate potkovu, zmajeve suze, otisak i slatki i začinjeni sos. Prvo morate napraviti sos. Stavite nešto piva u zdjelicu. Polijte vinom da dobijete sos. Stavite ga u lonac zajedno s ostalim sastojcima. Stavite bočicu na oltar da dovršite napitak. Iskoristite napitak za sve ljude u transu.. Otiđite do čovjeka u prodavaonici i kupite kartu za tri novčića. Odite na ulicu. U fontani pluta ključ. Dignite ga pomoću magneta. Odite u zatvor. Iskoristite ključ da oslobodite Marka. Ali...dolazi šerif. Uhvatit će vas i staviti iz rešetaka, ali to nema veze. Iskoristite ponovo magnet da biste skinuli ključ s kuke. Uuups, evo opet šerifa. Sada baca ključ kroz prozor, ali ga hvata dobra riba. U vašoj ćeliji je uže. Uzmite ga i povežite s kukom koju će vam Marko dati da ulovite ribu. Dobili ste ključ i sad možete pobjeći (ne zaboravite Marka!!!). Sada krenite do luke. Pokažite kartu vlasniku broda i on će vas povesti sa sobom. Jednom kad ste na brodu, stavite magnet u užad koja leži uz kormilo. Kompas će postati beskoristan, te će brod nastaviti plutati prema Vulcaniji.

Vulcania.

U Vulcaniji ste. U normalnim okolnostima na ovom biste mjestu trebali naći sidreni kamen... Sudbina je odlučila drugačije! Uzmite zvijezdu i školjku. Krenite desno. Nađite novac, školjku, zvijezdu. Da ne petljamo, uzmite sve stvari koje nađete na putu oko otoka. Krenite desno. Razgovarajte sa staricom da biste dobili pero. Razgovarajte dok ne čujete cijene drugih usluga. Ma, baš vas briga ne trebate njene usluge. Krenite gore. Gore. Zatim lijevo. Razgovarajte s čovjekom. Platite mu četiri školjke za papir. Idite desno. Razgovarajte s Jessicom. Vratite se do čovjeka i pričekajte da se pojavi recepcioner. Platite četiri dolara. Sada platite četiri zvijezde. Trebate platiti i zelenom recepcioneru, ali on je na odmoru. Igraju se s vama, zar ne? U redu, čovjek se vratio. Platite mu četiri zvijezde.!!!???.... He he, sve neprilike nizašto. Ho ho, sada je Zanithia stvarno ljuta. Hajde... ubijte tog momka. Krenite dalje oko otoka. Kada dođete do čovjeka koji sjedi na kauču, razgovarajte s njim i platite mu dvije zvijezde za crvenu knjigu. Pitajte i za druge usluge, ali ih ne plaćajte. Idite dalje dok ne dođete do mjesta gdje ste započeli. Za to vrijeme, trebali ste četiri puta razgovarati s Jessicom. Ako niste, potražite je jer vam nešto važno mora reći o ventilatorima i stijenama. Idite do ventilatora toplog zraka. Napravite napitak letećih cipela i obujte ih. Odletite do zadimljenog kratera. He he, bilo je zabavno! U redu, dosta. Skinite cipele i skočite u ventilator s toplim zrakom. Ulazite u središte zemlje.

The Centre of The World

Unutar kratera ste. Uzmite kamen, komad metala i zvijezdu. Sjećate li se što vam je Jessica rekla o kamenju i ventilatorima? Ne? Jednostavno... Samo stavite kamen na ventilator. Ne zaboravite pogledati komad svoje odjeće na drugoj strani rijeke. Trebat ćete ga kasnije. Krenite desno (ne prelazite most). Nađite štap, kamen, komad metala i palminu vunu. Vuna je skrivena u palminom drvetu. Vidite dinosaura ? Trebat ćete ga uzjahati da biste dobili komad svoje haljine, ali prvo trebate naći mamac. Krenite lijevo i pređite rijeku. Sada gore. U pećini ćete naći komad metala, kamen (stavite ga na ventilator) i drugog Dinoa. Ovaj se ponaša poput psa pa zašto se onda ne biste igrali? Bacite mu štap dva puta. Zbog buke koju proizvodi, kamenje će pasti i pojavit će se gejzir s toplim zrakom.Iskoristite ga da dobijete nešto plavih boba. Sada imate sastojke za svoj napitak. Prvo pretvorite najveći komad metala u zlato. Sada ga stavite u lonac zajedno s crnim bobama i vunom. Sada imate napitak kojim ste stvorili medu. Sad kad imate mamac, moći ćete jahati na Dinu. Pa, krenite. Uživajte u vožnji. Tijekom vožnje uzet ćete komad odjeće koji ste vidjeli. Sada idite do spilje u kojoj ste našli bocu. Tamo je zeleni dinosaur. On se samo treba zaletjeti i razvaliti vrata. Odigrajte žtoro s njim, ali SAMO kada je okrenut licem prema vratima, inače će vas ubiti. Jednom kad prođete kroz vrata, naći ćete sidro. Pa što?!? Čini se da ih ne trebate. Trebate doći do kotača sudbine. Prije nego što krenete, stavite svoj posljednji kamen na ventilator i stavite papir u svoju knjigu. Izađite. Vidite li sada zašto ste trebali stavljati kamenje na ventilatore? Stanite na platformu u sredini kratera i... Idemo letjeti.

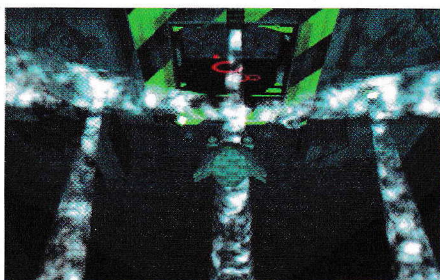
In the clouds.

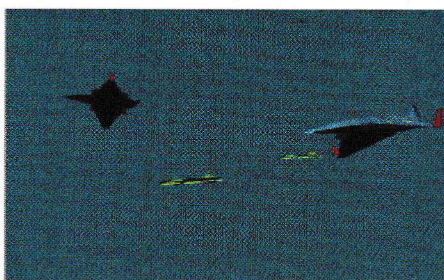
U oblacima ste. Uzmite bočicu iz rupe u podu. Razgovarajte s prestrašenim drvećem. Pronađite češer. Krenite ulijevo. Kod mosta ste. Pronađite grančice, dva komada mahovine, žkotrljajući kamen i lješnjak (skriven u maloj kuli). Na drugoj strani mosta je stražar koji vam neće dozvoliti prolaz. Vratite se do prestrašenog drveća. Stavite grančice do kamen-kresa i zapalite ih tarući o stijenu žkotrljajućim kamenom. Vratite se do mosta. Kako vas stražar neće pustiti, morat ćete ga omesti. Uzmite nešto snijega. Napravite Snješkov (Regularni) napitak. Primijenite napitak na stražaru da biste ga natjerali da nestane. Krenite lijevo. Nađite kukuruz. Sada kliknite svoj kemijski magnet na skulpturu da bi ponovo počela svijetliti. Pojavit će se luk. U kutiji ćete naći bubnjeve i kugle. Iskoristite kugle da pomognete ljudima uhvatiti nogu. Saslušajte njihovu priču. Da li ste sakupili sve dijelove slagalice zajedno? Da, tako je. Ruka je "bad quy" u ovoj priči. Znači, nju treba uništiti prije nego što ona uništi Kyrandiu. Vratite se do prestaršenog drveća. Stavite bubnjeve na panj i prolaz vam je slobodan. Stići ćete do stanice. Htjeti ćete ući ali hrčak će htjeti pauzu i neće dozvoliti da mu netko dira žičaru. Nema problema! Samo mu dajte tri lješnjaka. Otići će. Sada stavite žkotrljajući kamen na kotač i smjestite se u kolica. Gledajte što će se dogoditi Marku. Sada ste na planini. Uzmite metlu i brisač prašine. Uđite u kuću. Uzmite kuglu i pretvorite ju u zlato. Uzmite i nešto parfema i praznu bočicu. Dajte kuglu ženi koja stoji pred kućom. To će ju omesti. Sada možete njezinom djetetu oteti lilipih. Iskoristite čistač prašine, čokoladicu i snijeg da napravite Abnominale Snowman-napitak. Sami isprobajte ovaj napitak da biste se pretvorili u snježno čudovište. Uđite ponovo u kuću i gledajte što će se dogoditi. Probudit ćete se u sobi punoj čudovišta. Nađite čokoladice, pera, kolonjsku vodicu i praznu bočicu. Izađite. Uzmite tri zaleđena špica. Iskoristite ih da se uzverete po ledenom rubu. Ali... evo ljubavnika da vas opet uhvati. Hmm...to neće raditi. Ponovo izađite van. Vidi sad ovo! Neustrašivi lovci dolaze. Hmm... mogli bi vam pomoći da pobjegnete. Pričekajte dok ne dođu do vas. Napravite novi Abnominale Snowman- napitak i isprobajte ga na lovcima. Ovo će omesti čudovište pa ćete sada biti u stanju pobjeći pomoću ledenih šiljaka. Stići ćete do dugine kuće. Uđite. Naći ćete biljku. U stvari, to je dugina mašina. Trebate ju popraviti. Zato trebate napuniti zdjelice biljaka tekućinom određene boje. Samo napravite sve svoje napitke ponovo i napunite njima zdjelice. Ako je napitak stavljen u pravu zdjelicu, zasvirat će muzika. Napravite to za svih šest napitaka. Sedmi je napitak onaj koji nije u vašoj knjizi i može se napraviti od amethysta i plavih bobica u loncu. Sastojci za napitke su u pretincima. Iskorištavajte prekidače lijevo od pretinca da vidite ostale sastojke. Kanta za smeće služi za bacanje prazih bočica itd. U redu, sada je sve na vama. Jednom kad to napravite, pojavit će se duga. Izađite. Na kraju kuće je zaleđena voda. Iskoristite ju da se popnete na krov i na dugu. Sada samo krenite dalje do Kotača Sudbine.

The Wheels of Fate.

Stići ćete pred vrata Kotača sudbine, ali ne možete ući jer "vruća" svjetlost blokira vaš put. Onesposobite ju pretvarajući zlatni tanjur u metalni. Sada uđite. Vidite li dvoje stepenica? Krenite desnima. Kada se nađete gore trebate potražiti dva alata, štap i zupčanik. Možete ih dobiti igrajući igru koju vidite. Nadam se da znate igru žKule Hanoia'. Pokušat ćemo ju objasniti. Postoji nekoliko krugova koje u svakoj rupi trebate poslagati od manjeg prema većem tako da u jednoj rupi budu poslagani svi krugovi i onda će se mehanizam aktivirati. Kada dobijete štap i zupčanik ponovo siđite dolje. Sada krenite drugim stepenicama. Trebate popraviti mašinu koja kontrolira Kyrandyu. Prvo stavite zubac na njegovo mjesto pa kotač aktivirajte štapom. Za sada je sve u redu jer ste spasili KYRANDIJU. Ali sada morate spasiti sami sebe jer, evo Ruke da vas ubije. Da biste dobili bitku s Rukom napravite slijedeće : odmah napadnite, skočite na mašinu, pa zatim po štap i kad vas Ruka napadne i treći put, samo ju gurnite tako da padne preko Marka i strmoglavi se s platforme. To bi trebalo biti sve. SPASILI STE KYRANDIU !!!!

Filip Sladetić i Ivan Rališ







SUBWAR 2050

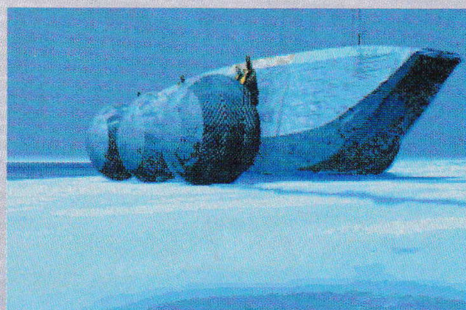
Podmornički rat budućnosti

U, ne tako dalekoj, budućnosti ljudi će na kopnu iscrpiti sve zalihe rude, nafte, proizvodnja hrane bit će sve manja, a ljudi će se morati okrenuti moru. Zbog toga će se ratovi voditi kako na površini, tako i u dubinama velikih morskih prostranstava.

Tu ste se našli i vi, i to kao plaćenik unajmljen od države ili kompanije koja, naravno, više plati vaše usluge. Da biste se uopće mogli natjecati za neke prestižne ugovore, prvo morate proći pet misija, čija je uloga provjeriti vaše sposobnosti kao podmorničnog navigatora. Kada ih završite postajete članom MAC I STIT udruženja, i prelazite na izvršavanje raznih misija za vaše poslodavce. Na početku se nalazite u kontrolnoj sobi, u kojoj prvo na opciji PILOT ROSTER upišete svoje ime i odaberite lik. Zatim možete vježbati borbu (SIMULATED COMBAT), ili odmah započeti kampanju (NEW CAMPAIN). Kada ste odabrali kampanju, opcijom MISSION BRIEFING dobivate podatke o vašim zadacima za svaku pojedinu misiju u okviru kampanje. Nakon toga naoružajte svoju i podmornicu vašeg pratioca(CONFIGURE SUBS) i krenite u izvršavanje zadataka. Ova, Microprose-ova, simulacija sastoji se od četiri kampanje:

1. ANTARTICA

9 misija Zbog nepoštovanja raznih država, sporazumi o Antartici su bili očigledno kršeni više od četrdeset godina. Napetosti su porasle prije 6 mjeseci, kada se žeteoc algi kompanije Mitso-Haachi, pokvario na dnu Weddellova mora. Svi su se članovi posade utopili, zato što je kompanija Richteur International odbila pokrenuti spašavanje dok isplata troškova ne bude garantirana. Dva tjedna kasnije, Istraživačka platforma Richteur International-a je eksplodirala, pri čemu je poginulo stopedeset ljudi. Ubrzo nakon toga, jedna je njihova podmornica nestala bez traga. Što se Mitso-Haachi-ja tiče, oni su upozorili osoblje drugih kompanija da se drže podalje od njihova vlasništva uz objavu da će svoje napore u žetvi algi udvostručiti. Rat još nije objavljen, ali su obje kompanije unajmile specijalno osoblje. U ovoj kampanji vi imate ugovor s Richteur International-om.



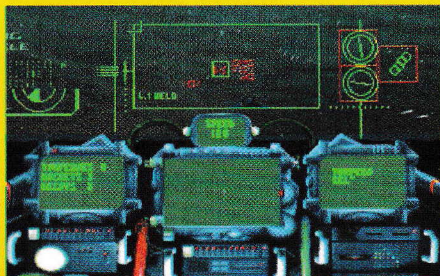
2. SOUTH CHINA SEA

11 misija Vlasništvo nad Južnim Kineskim morem je bilo osporavano više od stotinu godina. Kinezi, Vijetnamci, Indonezani i Filipinci, pokušavali su polagati prava na to more ali polagati prava i biti sposoban ekonomski iskoristiti to područje dvije su različite stvari. Danas, tri kompanije - Norinco, Grand-PTV i Marshall electric, kontroliraju većinu poslova u tom području. Vaš je ugovor sklopljen s Marshall Electric-om. Premda trenutačno nisu u ratu, oni redovito uzimaju plaćenike da pojačaju svoje osiguranje.

3. SEA OF JAPAN

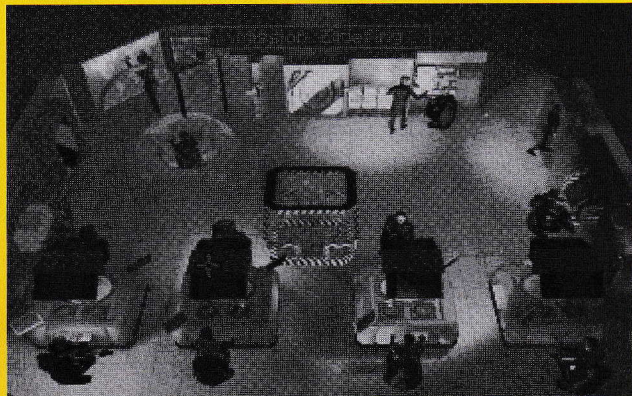
9 misija Mora oko Japana su jedna od najiskorištavanijih mora na svijetu. Mnoge japanske kompanije polažu prava na dijelove tog mora. Dvije od njih, Obechii i Tokuda KK stari su rivali. Godinama je, usprkos provokacijama s obiju strana, vladao prividan mir. No, sada se pojavio treći igrač. Wakkanai je tajvanska kompanija koja se specijalizirala u destabilizaciji drugih na finan











cijskom i vojnom planu, a sada je "bacila oko" i na ove dvije kompanije. Vas je unajmio Obechii. Nije uobičajeno da japanska kompanija uzima plaćenike, ali ulaskom Wakkanaia u to područje, upravitelji Obechiija su sigurni da je rat na pomolu. Osim toga, nedostaje im iskustva u totalnom ratu.

4. NORTH ATLANTIC

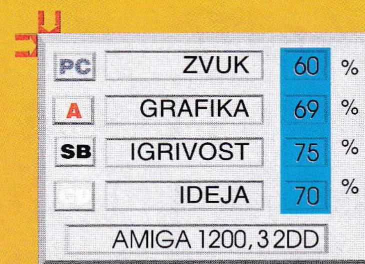
9 misija Prije dva tjedna, Babbage Inc. kompanija je postavila pokusni rudnik 200 milja istočno od Labradora, točno u sredini područja koje su kanadska i američka vlada dodijelile Westingford Pic-u, britanskoj teškoindustrijskoj kompaniji. Westingford je zamolio - na početku ljubazno - Babbage da presele svoj rudnik na neko drugo mjesto, a kada su pregovori propali, pokušali su sabotirati rudarske mašine. Ali njihovi su agenti otkriveni i podavljeni u podvodnoj bazi. Babbage je uzvratio udarac i Westingford-ov je ured u New Yorku odletio u zrak. Nakon ovih "incidenata", osiguravajuća su društva odbila osigurati brodove, koji plove unutar granice od 10 milja do glavnih instalacija obiju kompanija,jer je izbijanje rata sad već postalo sasvim izvjesno. Za vrijeme trajanja sukoba, vaša se radna knjižica nalazi kod Westingforda.

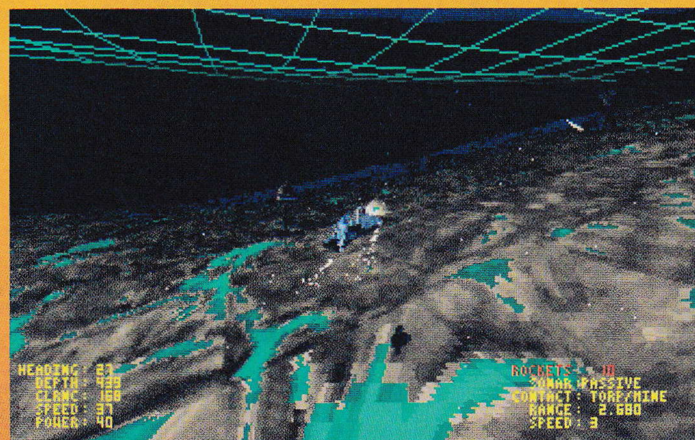
TAKTIKA

Na početku misije uključite mapu (tipka 1) i pogledajte na koliko je točaka (waypoints) podijeljen put do glavnog cilja. Ukoliko ih ima više, npr. tri, od prve do druge uključite najveću brzinu, ali kad prođete drugu smanjite brzinu na 10-20 (ako vam je to presporo, ubrzajte vrijeme) tako da vas protivnik što kasnije otkrije. Kada uočite protivnika, najbolje je odmah ispaliti salvu torpeda, pri čemu naredite svom pratiocu da stane, jer u 60% slučajeva torpeda prvo pogode njega pa onda sve ostalo. Ponekad je korisno ispaliti torpedo ili raketu i uključiti pogled iz oružja (weapon camera view), jer ćete tako vidjeti daleko ispred sebe, s tim da vaš pratilac stane a vi ili nastavite ili skrenete desno, jer torpedo koje ne zahvati cilj radi krug i obično vas pogodi ako stojite na mjestu ispaljivanja. Ako neku misiju ne završite od prve, a program zatraži da ubacite glavni disk, stisnite "cancel" i počnite iz početka. Igra je napravljena za A 1200/4000 i PC, verzije za A-500 još nema. Dolazi na dvije diskete i morate raditi "backup" diskete, jer se nakon svake misije automatski snima pozicija i naravno, količina dolara.

KOMANDE S TIPKOVNICE: A 1200 - German

ENTER	- pregledavanje liste kontakata zahvaćenih sonarom
/	- maksimalna brzina
?	- zaustavljanje motora
ü	- 1/3 brzine
+	- 2/3 brzine
SHIFT+/-	povećanje brzine za 5
SHIFT+?-	smanjenje brzine za 5
8	- punjenje balansnih spremnika (uranjanje)
9	- neutralizacija (ostajanje na trenutačnoj dubini)
0	- pražnjenje balansnih spremnika (izranjanje)
F1	- pogled naprijed (instrument tabla)
F2	- pogled stražnje kamere
F3	- pogled u prolasku
F4	- pogled chace kamere
F5	- pogled kamere u oružju
F6	- taktički pogled
F7	- obrnuti taktički pogled
F8	- pogled trenutačnog kontakta
F9	- pogled vašeg pratioca (ako ih ima više, pritisnite više puta)
CTRL+A-	naredba pratiocu za napad na trenutačnu metu
CTRL+C-	naredba pratiocu da vas pokriva
CTRL+B-	naredba pratiocu za vraćanje u bazu
CTRL+R-	naredba pratiocu da stane
CTRL+S-	naredba pratiocu za izvršenje specijalnih zadataka (npr. iskrcavanje ronioca)
SHIFT+A-	ubrzanje vremena
SHIFT+E-	katapultiranje
S	- sonar aktivni/pasivni
H	- uključivanje/isključivanje HUD-a
V	- puni pogled naprijed (bez instrument table)
P	- pauza
1	- mapa
2	- pokazatelj oštećenja i popravaka
3	- pokazatelj naredbi za pratioca (imformacije o podornicama)
4	- pokazatelj naredbi (ciljeva) za trenutačnu misiju
5	- opcije BACKSPACE- promjena oružja





SPONZOR

"HACKER" VAS POZIVA!!!

PRIDRUŽITE SE V. SMOTRI ZNANSTVENO - TEHNIČKOG STVARALAŠTVA MLADIH.

GDJE?

GRAD MLADIH - ZAGREB

Od dimnih signala... ... do telefaxa

KADA?

6. 05. 95 - SMOTRA GRADA ZAGREBA

1. 2. 3. 06. 95. - DRŽAVNA SMOTRA

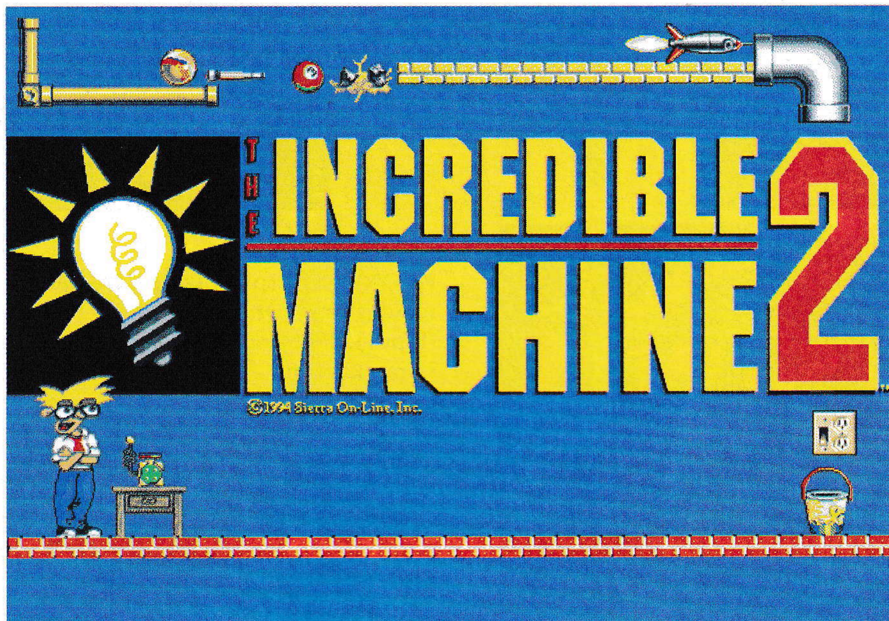
KAKO?

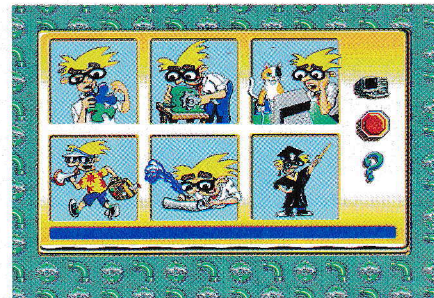
PUTEM PRIJAVA U SVOJIM ŠKOLAMA I U SURADNJI S UČITELJIMA SRODNIH PREDMETA.

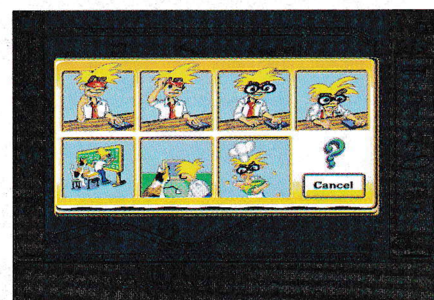
Kako rade roboti...

Od abacusa do... ... računala

Odazovite se!
Prijavite se i već u svojim školama pokažite svoje znanje!
Očekujemo vas !!!







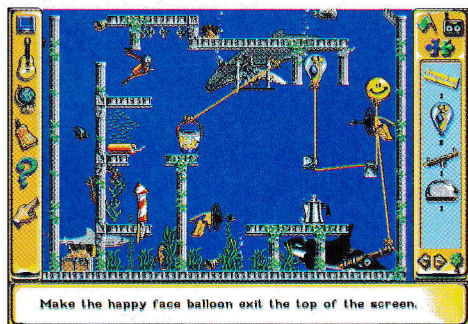
ČUDO TEHNIKE

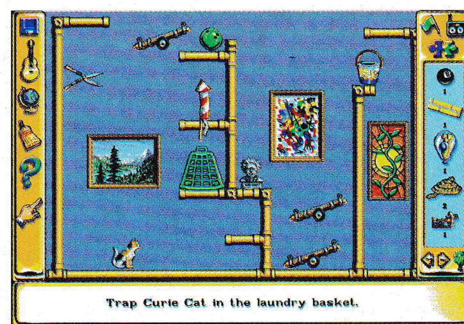
Svi vam govore da to nikad neće proraditi... Taj ludi stroj! Ali vi znate bolje! Još samo par vijaka, jedan zupčanik i sve će biti u redu... Ali, što je sad ovo? Zašto je ova lopta odskočila tako visoko? Joj...ne! Opet ispočetka...

Za sve ljubitelje logičkih i puzzle zavrzlama i mozgovnih zezancija, Sierra se potrudila napraviti nastavak svoje već poznate igre "The Incredible Machine". Glavni junak je i dalje profesor TIM koji vam zadaje različite logičke probleme. Kao njegov učenik, vaš je cilj da ispunjavate zadatke slaganjem različitih čuda tehnike, koja kroz igru postaju sve kompleksnija i kompleksnija. Igra je puno bolja od svoje prethodnice, grafika je ljepša (velika raznolikost pozadina) i detaljnija, zvukovi raznovrsniji, a izbor zagonetki puno puno veći. Izvođenje igre je vrlo jednostavno i prijateljski raspoloženo prema korisniku. Budući da igra vodi statistike o rješavačima zagonetki, od vas odmah na početku traži da se upišete. Svi izbornici u igri su riješeni preko zgodnih sličica koje mogu razumjeti i mlađi hackeri... Za sve koji prvi put igraju TIM2, profesor Tim će objasniti neke osnove, pa čak i načine na koji se stvaraju novi logički problemi. Ali ne očekujte od njega da vam rješava postavljene zagonetke, to ipak ostaje na vama. Osim normalnog rješavanja zagonetaka po redu, igra daje još nekoliko zanimljivih mogućnosti. Jedna od njih je i izgradnja ludih strojeva gdje je moguće, koristeći neke od par stotina sitnica koje su vam dostupne, složiti neku novu zagonetku i snimiti je na disk. Tu će do izražaja doći i vaša kreativnost. Da vam igranje ne bi dosadilo, tu je i HEAD-UP opcija za igranje u dvoje. Igra se naizmjenično, prvo jedan igrač a zatim drugi. Na raspolaganju je 45 sec i jedan predmet po potezu (broj predmeta je ograničen). To znači da za 45 sec morate složiti odgovarajući dio na najbolje moguće mjesto. Igrači naizmjenično slažu a pobjednik je onaj koji prvi pokrene stroj. Za vrijeme samog igranja, ekran je podijeljen na glavni i pomoćni. Pomoćni, koji je puno manji, pokazuje vam koji su sve predmeti na raspolaganju. Kontrolna ploča, koja se može uključiti i isključiti, nalazi se na lijevoj strani ekrana i služi za podešavanje muzike i ostalih zvukova unutar same igre... Sve vlasnike različitih zvučnih kartica igra će razveseliti sa više desetaka različitih melodija koje mogu pratiti vaše razmišljanje - od countrya do techna, od reggaea do new-agea. Ostali će se zadovoljiti lijepom grafikom koja skoro podsjeća na crtani film. Većina predmeta je vrlo jednostavna. Neki predmeti se mogu programirati (npr. raketa za vatromet se može programirati da bude plava, zelena ili žuta). Svi ti, sastavni, predmeti pokrivaju skoro cijelo područje fizike: od najjednostavnijih mehaničkih sklopova do složenih električnih i optičkih sustava (laseri/leće/ogledala). Posebni izgled svakoj zagonetki daje i velik izbor pozadina, od podmornica i automobila, do kitova-ubojica i zvjezdanog neba. I što reći na kraju? Ovo je logička igra koja će se većini ljudi svidjeti. Ne traži puno procesorske snage (386 će joj biti dovoljno sa 2 Mb RAM-a), već one mozgovne. Različiti stupnjevi težine učinit će je prihvatljivom za početnike, kao i za one naprednije.

Tomislav Šakić

PC	ZVUK	84	%
A	GRAFIKA	89	%
SB	IGRIVOST	85	%
CD	IDEJA	76	%
	386, 2MB RAM		





ZEMLJA KRVI I PRAŠINE

ŽIVIM U SVIJETU VATRE I PIJESKA. ŽARKO SUNCE PALI ŽIVOT SVEMU ŠTO PUŽE I LETI. PJEŠČANA OLUJA OPUSTOŠUJE ONO MALO ŠTO JE OSTALO. OVO JE ZEMLJA KRVI I PRAŠINE, GDJE SE METAL I VODA CIJENE VIŠE OD ŽIVOTA. TO JE MOJ DOM - ATHAS.

Suočite se s vatrom Tamnog Sunca, svijeta opustošenog čarolijom. Za sve ljubitelje RPG igara, stiglo je još jedno veliko iznenađenje. DARK SUN 2. Poznat je po tome što se likovi ne vode u tri dimenzije, već na mapi vodite svoje likove, koje vidite iz ptičje perspektive. Što je nova u Dark Sun 2? Jedino to što možete bacati čarolije višeg nivoa, a ostalo je isto kao i u prethodniku. Oni koji su već igrali Dark Sun mogu prenijeti svoje stare likove, dok će početnici morati kreirati slabije likove na nižim nivoima. Kako bismo vam olakšali igru, evo nekoliko savjeta za početnike: možete imati maksimalno četiri lika. Postoje nove rase i, što je vrlo zanimljivo, karakteristike se kreću u rasponu od pet do dvadeset, a ne od tri do osamnaest kao u ostalim igrama tvrtke TSR. Sve rase, osim ljudi, imaju pluseve i minuse na određene karakteristike koje su redom: STRENGTH (snaga), DEXTERITY (spretnost), CONSTITUTION (građa tijela), INTELLIGENCE (inteligencija), WISDOM (mudrost), CHARISMA (karizma). Možete birati ove klase: FIGHTER (borac), CLERIC (svećenik), PRESERVER (čarobnjak), RANGER (rendžer), PSIONICIST (psionik), GLADIATOR (gladijator), DRUID (druid), THIEF (lopov). Sve rase ne mogu biti u svim klasama (osim ljudi) pa se nemojte nervirati ako ne možete izabrati sve što želite. Sve rase osim, naravno, ljudi mogu imati dvije ili tri klase, ali zato sporije napreduju i mogu primiti manje štete (hit points). Specifičnost je što ljudi tijekom igre mogu promijeniti klasu. Počnu s prvog nivoa, kada pređu nivo više od svoje prijašnje klase, onda će moći koristiti sposobnosti prethodne i sadašnje klase. Nova klasa je PSIONIK, koja je uobičajena na ovom svijetu. Oni umjesto čarolijama štetu neprijatelju nanose mislima, liječe se itd. Svaki lik ima male psioničke moći, ali samo pravi psionici mogu koristiti sve te moći. Naš najbolji tim je jedan čovjek (human) gladiator, čovjek rendžer, vilenjak (elf) čarobnjak i Thri-kreen borac/svećenik/psionik. Možda nije pošteno ali savjetujemo da sve karakteristike i "hit pointe" dignete do maksimuma, jer će vam tako igranje biti nešto lakše. Nova rasa, Thri-kreen, se mnogo razlikuje od ostalih. To su ogromni humanoidni skakavci koji imaju prirodni oklop (AC) smanjen za pet, mogu napadati u borbi svake runde četiri puta i imaju napad s čeljustima koje mogu paralizirati neprijatel





ZAŠTO DA ?
Igra je specifična po novom načinu gledanja iz ptičije perspektive, a lijepa grafika je čine još privlačnijom za igranje
ZAŠTO NE ?
Mnogi će igri zamjeriti velike zahtjeve za hardwareom

ja. Thri-kreen ne može nositi oklope, nadlaktice, šljemove i dr. Ako imate Thri-kreena sa snagom do maksimuma i sve ruke prazne davat ćete puuuuuno štete, jer imate četiri napada i svakom ćete rukom neprijatelju skinuti "hit pointe" za minimum deset. Tako će vaš Thri-kreen postati mašina za ubijanje. Prirodni oklop (AC) je oklop vašeg lika (kacige, štitovi i dr.) i što je manji, to ga je teže pogoditi. Sakupljanjem iskustava (experience) vaši likovi napreduju po nivoima, dobijaju "hit pointe", nove čarolije, psioničke moći itd. Kada ste gotovi s kreiranjem likova, možete započeti igru. Odmah pri ulasku u Tyr (najveći grad na ovome svijetu) do vas dolazi žena koja vam nešto želi reći, ali odmah biva ubijena. Tijekom igre saznat ćete da je kralj grada ubijen i da su "templari" (zli svećenici) izgubili sposobnost bacanja čarolija, pa se njihov stav prema građanima promijenio. Kasnije ćete ući u savez čarobnjaka koji će vam davati razne zadatke. U igri se nije teško snaći jer vam likovi govore gdje treba ići.

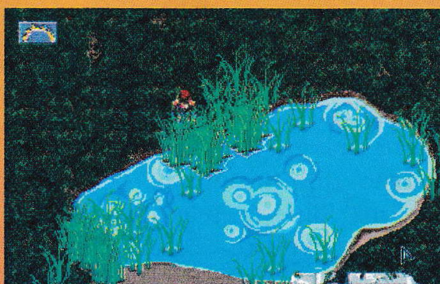
Borba je vrlo zanimljivo napravljena. Kad vam se neprijatelj približi, prikazat će se svi vaši likovi. Kada dođe vaš red, možete neprijatelja gađati dalekometnim oružjem, sukobiti se s njim prsa o prsa ili baciti čarolije (pritiskom desne tipke miša na čaroliju dobit ćete sve informacije o njoj). Pazite da u borbi ili drugdje ne ubijete prijatelje ili čak da ih neprijatelj ne ubije, jer može se dogoditi da ju nećete moći nastaviti. Preporučljivo je prema svima biti ljubazan, jer tako možete izvući mnogo informacija ili možda dobiti neki čarobni predmet. Grafika i zvuk u igri su vrlo lijepo napravljeni. Da biste mogli pristojno igrati, poželjno je imati 8 MB RAM-a i što brži procesor. Kada prelazite u invetorij stvari ili čarolija dugo traje učitavanje pa ćete vrlo brzo odustati od bacanja čarolija u igri. Igra je vrlo lijepo smišljena i napravljena i savjetujemo vam, ako ste ljubitelj ovakvih igara, obavezno je nabavite.

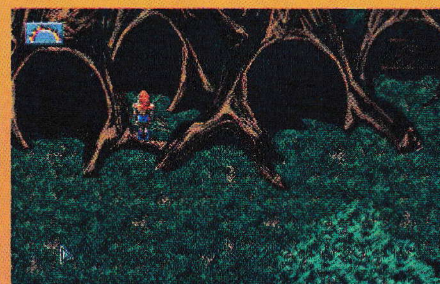
Ivan Rubelj

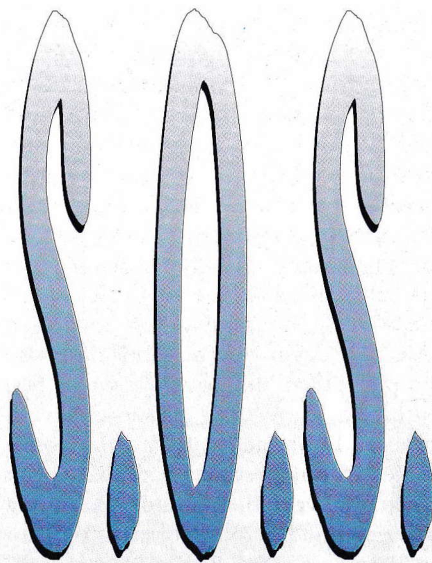
PC	ZVUK	76 %
	GRAFIKA	81 %
SB	IGRIVOST	64 %
	IDEJA	64 %
	386 DX, 4 MB RAM	

RASA	MODIFIKACIJE	KLASA
DWARF	+2CON, +1STR -1DEX, -2CHR	CLERIC, FIGHTER, GLADIATOR PSIONICIST, THIEF
ELF	+2DEX, +1INT -1WIS, -2CON	CLERIC, GLADIATOR, FIGHTER, PRESERVER PSIONICIST, RANGER, THIEF
HALF ELF	+1DEX, -1CON	CLERIC, DRUID, FIGHTER, GLADIATOR, PSIONICIST, RANGER, THIEF, PRESERVER
HALF GIANT	+4STR, +2CON -2INT, -2WIS	CLERIC, FIGHTER, GLADIATOR PSIONICIST, RANGER -2CHR
HALFLING	+2DEX, +2WIS -1CON, -1CHR	CLERIC, DRUID, FIGHTER, GLADIATOR PSIONICIST, RANGER, THIEF -2STR
MUL	+2STR, +2CON -1INT, -2CHR	CLERIC, DRUID, FIGHTER, GLADIATOR PSIONICIST, THIEF


Ubacite predmete po redu ...


Močvare zapadnog od grada


Ulaz u nastambu Halfling-a



Nakon vaših silnih molbi za otvaranjem stalne rubrike u kojoj biste jedni drugima pomagali svojim savjetima, rješenjima... rubrika je otvorena. Za početak u ovom broju mi odgovaramo na neka od postavljenih pitanja a ostatak prepuštamo vama. Pitanja šaljite na redakciju Hackera, mi ćemo ih objaviti a odgovori mogu stizati na našu adresu (pa ćemo ih po pristizanju objavljivati) ili se izravno javljajte jedni drugima ostavljajući svoju adresu ili broj telefona.

HACKERI,
trebam pomoć
1. Kako baciti šešir Kung Lao-a u MORTAL KOMBATU ?
2. Postoji li verzija "Aladdin-a" za Amigu 500 ?
Krsto, Zagreb

1. Brzim pokretima joystick-a u smijeru nazad, naprijed + pucanje.
2. Trenutno verzija za Amigu 500 ne postoji i nema nagovještaja da bi se uopće mogla pojaviti.

HACKEROVCI POMOĆ!
Dobio sam "Lion Kinga" i zapeo na kraju 2. nivoa (EASY MOD IGRANJA). Zadnja žirafa uvijek ima nakošenu glavu, lav mi uvijek padne u vodu! Kako ju prijeći???
MOLIM bilo koga za pomoć.
Broj tel. 01-221-706 Boris

Imam jedan problem, kako se SHANG TSUNG može pretvoriti u GORO-a, četverorukog monstruma?
Karlo, Rijeka

BOK HACKEROVCI!!!
Kako u "THE LOST VIKINGS" na 37. nivou, prijeći Tomatora u drugom susretu pošto je nemoguće doskočiti na platformicu iznad njega?
Mario from Zagreb

Pokušaj ovako: pošto si uzeo dvije bombe, doskoči na ljestve i pri dnu njih pričekaj da ovaj ispali drugu bombu, zatim brzo idi do vrha ljestava, skoči na susjedne ljestve. Spusti se do treće pregrade (pridrži se za nju) i nakon treće bombe ponovo kreni na vrh ljestava a zatim skoči na susjedne. Nakon bombe skoči na susjedne ljestve, u skoku pokupi bombu, spusti se do treće pregrade, pokupi još jednu bombu, skoči zatim na vrh susjednih ljestava i bombama uništi platformu na kojoj stoji Tomator.

HI HACKERI!
Imam jedan problem u igri "THE LION KING". Kako se dolazi do trećeg nivoa? Oni me glupi majmuni stalno bacaju u vodu!!!

Rikom natjeraj majmune da te bace na žirafu (jednostavno, zar ne?)

HACKERI,
želim znati sve o igri "DAY OF TENTACLE" i da li postoje tipke na tastaturi kojima bih mogao dobiti pomoć. Odgovorite mi putem telefona ili na adresu: Marko Brkić Slavka Batušića 6, Zagreb tel: 01/347-529

BOK,
1. Kako u MORTAL KOMBATU postići to da Reptil ustane?
2. Da li u "JUNGLE STRIKEU" postoji šifra za neograničenu municiju i energiju?
Javite odgovor na tel: 047/228-777

HACKERI BOK,
imam problema u dvije avanture i molim pomoć:
1. DARK SPEED - potpuno sam se zaglavio u ovoj avanturi. Sakupio sam slijedeće predmete: džepni sat, bobby pin, polugu, mapu kuće, posjetnicu pomoću koje mogu izaći iz zatvora, pištolj, dnevnik, ključ od sata, uputstvo kako ući u grobnicu. Što dalje???
Z.H. iz Nove Grdadiške

Pokušavamo pomoći,
kada si pokupio štap, vrati se u Dark World (kroz ogledalo) i prođi kroz desna vrata sobe s lubanjama pa zaim opet desno, sve dok ne sretneš Dark Fido-a, psa čuvara koji čuva most preko provalije. Da bi ga prešao, baci štap preko mosta i pas će skočiti za njim. Dalje se potrudi sam.

BOK,
Imam veliki problem u 2. touru - 4. misiji TIE FIGHTERA. Shuttle Phantele i brodovi za "secondary mission gools" mi se uopće ne pojavljuju, ma koliko čekao pa ne mogu završiti misiju. U Readme datoteci sam pročitao da je mogući uzrok uništenje nekih brodova u ranijim misijama, pa sam namjerno propuštao "navažne" brodove, ali - ništa. POMOZITE!!!!
Alen Brkić, Milanovac, Sv. Trojstva 71, 43400 Virovitica

HACKERI POMOĆ,
otkrio sam drugi i treći sunčev sistem, ali ne znam što dalje, molim vas odgovorite mi ...
Mario iz Zagreba (238-750)

HACKERI,
imam pitanje za vas. Kako mogu u Soccer Kid-u snimiti poziciju?
Jogamod

ČAČKALICA

Bilo kuda, -WARE svuda !?

Sigurno ste se barem jedn om zapitali, pa sto znace svi ti natpisi na programima, ware ovaj, ware onaj. Sada HACKER radi za Vas, ovaj mali rjecnik kompjuterskih pojmova ce Vam objasniti (OH NE!!! Opet moram uciti.), jezikom obicnih smrtnika, kako se koji WARE moze koristiti.

SHAREWARE - Programi na kojima naidete na ovaj natpis smiju se isprobatiu odredenom vrijemenu, zakonski 30 dana od dobitka programa, a potom ga morate vratiti ili kupiti, tj. poslati trazenu sumu novca na autorovu adresu kako bi ste postali zakoniti korisnik i osigurali daljnju podrsku programa..

FIRMWARE - Ovi programi smiju se koristiti samo u nekomercijalne svrhe besplatno, a ako ga zelite upotrebiti za radu na medijima (radio, televizija i dr.) morate uplatiti odredenu svoticu na naznacenu adresu autora.

FREEWARE - Je vrsta programa koji je u principu besplatan, mozete ga koristiti a da nista ne platite, ali u koliko Vam se program svidi tu je i adresa na koju mozete poslati svoj prilog za izrade daljnjih verzija tog programa.

CHARITYWARE - Takva vrsta oznacava da svoj novac, umjesto da ga posaljete autoru, trebate poslati nekoj dobrotvornoj organizaciji.

PUBLIC DOMAIN - Programi koji nose ove onake su besplatni za koristenje, tj. autor se odrekao svih prava na te programe i mozete ih besplatno koristiti po potrebi u svom radu.

S.B.

SKOMPRIMIRAJ ME U TRI SLOVA

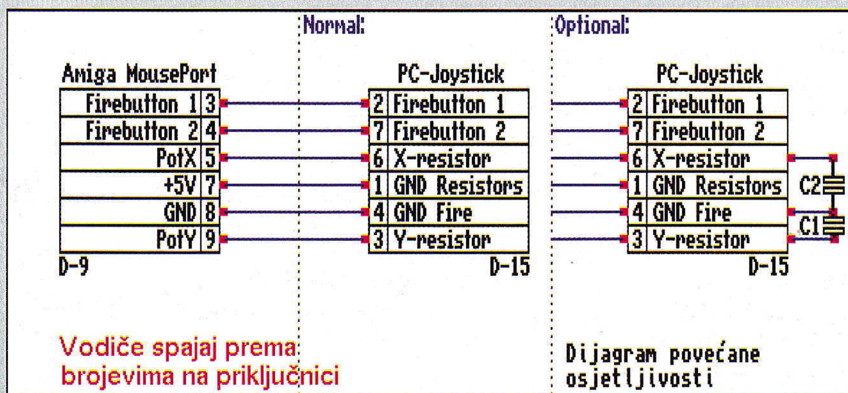
ARJ je sigurno jedan od najboljih i najjednostavnijih programa za kom primaciju prrograma(čitaj igrica). Svaki HACKER da bi si olakšao život treba o njemu znati par osnovnih stvari. **KOMPRIMIRANJE** ARJ a -je PACMAN -na ovaj način komprimirajte programe koji stanu na jednu disketu -pomoću ekstenzije -je program postaje samoraskomprimiravajućraskomprimira se tako da se prepiše ime pod kojim je skomprimiran (npr. PACMAN) ARJ a -r -y -v1440 PACMAN -ovakav način komprimiranja koristimo kod velikih programa koji bi i nakon komprimiranja bili veći od jedne diskete pa ih radi lakšeg rukovanja podijelimo na nekoliko dijelova-ekstenzijom -v označavamo veličinu tih dijelova(1200,1440, 360,720 k) -r ekstenzija služi za komprimiranje poddirektorija (ako ih program sadrži) -y ekstenzijom odgovaramo potvrdno na sva pitanja (npr. želite li da nastavimo s komprimiranjem) -a je oznaka za komprimiranje i bez nje nema ništa od komprimiranja **RASKOMPRIMIRAVANJE** ARJ x -v -y PACMAN -x je oznaka za raskomprimiranje -v je oznaka da se program kojeg treba raskomprimirati sastoji od više fajlova -y pozitivno odgovara na sva dosadna pitanja kojih će, vjerujte, biti.

K.M.

Igrajte se analogno ...

U posljednje vrijeme sve smo svjesniji napretka tehnike, a pogotovo elektronike. Računala su sve brža, rezolucije ekrana su nebeski visoke, a ni boja ne nedostaje. Naravno, uz dobro računalo, potrebna je i dobra oprema, tu su miš, kvalitetna tipkovnica, po mogućnosti dodatna memorija, pisač i na kraju super otporan joystick. Ali ni joystici nisu što su nekad bili, postali su robusni, veliki, mali, izdržljivi, superizdržljivi, sa jednim, dva ili tri dugmeta, automatskim pucanjem, letački, vozački i drugi. U tolikoj raznolikosti joysticka, svatko se treba odlučiti kakav mu joystick odgovara, ljubiteljima pucačina svakako odgovara obični ali izdržljivi, zaljubljenici u arkade odabiru super osjetljivi a "pilotima", analogni!? Da, analogni. Pored gomile digitalnih joysticka koji služe za igranje arkada, pucačina i drugih sličnih igara, stručnjaci za joysticke izmislili su analogni joystick. Takav joystick se već duže vremena nalazi na tržištu i svaki noviji vlasnik PC-a ga posjeduje. Tu je i analogni joystick za "prijateljicu", kojeg nažalost nema na domaćem tržištu. No Hacker se uvijek brine za svoje "štovano čitateljstvo", pa tako zaljubljenici u kućne radinosti i ovaj put dolaze na svoje. Ovaj puta ćemo vam pokazati kako spojiti analogni joystick sa PC kompatibilaca na Amigu (vrijedi i za Atari). Na samom početku opskrbite se potrebnim materijalom kod obližnje prodavaonice "čip" opreme. Potrebne su vam dvije priključnice, za PC "DB15 ženski", a za prijateljicu "DB9 ženski" i naravno, šest vodiča kojima ćete spojiti priključnice. Ostatak posla je vrlo jednostavan; prema shemi na slici spojite vodiče na priključnice i isprobajte kako stvar radi. Još jedan mali dodatak za ljubitelje preciznosti i pikantnosti, tu su i dva elektrolitička kondenzatora od 0.1 uF, koja se mogu spojiti prema shemi na slici radi veće osjetljivosti joysticka (pazite na polove ElKa).

S.B.



HACKER Manija

GENESIA
Da bi mogli snimiti poziciju morate formatirati disketu pod nazivom GENESAVE

HIRED GUNS
Ove šifre upišite na početku igre:
CHRISTINA - šetanje po nivoima i izbor istih likova
APPLEGATE - otključava sva vrata

CHASE HQ
Usred igre napišite INAGARDENIN Kada pritisnete T vrijeme će vam se povećati za 10sec., a kada pritisnete L preskočit ćete nivo.

NINTENDO - MEGA-MAN
4 Šifra za Dr. Yaeckila - a1, b2, b3, b4, b5, b6

ALIEN BREED 2
ŠIFRE ZA NIVOE
2. 353828 3. 108383
4. 370101 5. 982822
6. 847464 7. 737373
8. 928112 9. 287364
10. 193831 11. 090921
12. 309383 13. 101221
14. 103992 15. 998112
16. 125332 17. 091223
DESET ŽIVOTA - 098654
50.000 KREDITA - 736363
50 KLJUČEVA - 378829

STREET FIGHTER 2
Pritisnite F10 i energija će vam se povećati. Ako želite igrati udvoje, stisnite pauzu i upišite 7KIDS i kod narednog biranja likova oba igrača mogu odabrati isti lik.

BUBBA'N'STIX
Šifre za nivoe
2. T1QFPF?CMG
3. PXMYGFFW7D
4. 913XPD1LZ5

JUNGLE STRIKE
2.MISIJA	RX6MHPCFVNK
3.	9XWSGMHCYR7
4.	XT4CK3RVLM4
5.	VSHKR7LSZYW
6.	WLGYVSMPY9C
7.	TGZF9LSGMZY
8.	7LGPDBXVW49
9.	N4SZR74S6CJ
10:	LSH3XLGMHJY

BRIAN THE LION
FLLj/MZXYz
gVdfKgqaGd
gVdfKgqaGI

SUPERFROG
467464 818234 182394
298383 387211 383772
093152 387211

MORTAL KOMBAT
Na START/OPTIONS upišite "DULLARD" i neće se smanjivati krediti

SIERRA SOCCER
Kada igrate prijateljsku utakmicu, pri odabiru zastave pritisnite "X", ekran će zabljesnuti i ....

ZOOL 2
U OPTIONS SCREEN upišite "BUMBLEBEE", započnite igru normalno i pritiskom na "ENTER" preskačete nivo.

MONTY PYTON
Na početku igre pritisnite desni tipku miša i nećete gubiti energiju.

PREMIER MANAGER 3
Na telefonu otipkajte 343343 i dobit ćete 1,5 MILIONA FUNTI !!!!

BANSHEE (AGA)
U uvodu otipkajte FLEV 17 i pritisnite RETURN - dobit ćete bezbroj života.

CANNON FODDER 1,2
Na opciji za snimanje pozicije utipkajte JOOLS i vaš vođa će postati general sa četiri zvjezdice što znači da će se brže kretati, bolje i preciznije pucati.

CHAOS ENGINE
Šifre za igru jednog igrača:
WHX5CD#16ZFN,
NDTPH9NC1PH8,
ZLNQ7K58S6SR,
T655NB1YGLBM,
MRZS4RLZ6ZCO,
BBKMWQW#BR35,
BBJMQWQ#5R35,
6UCDXU25S7V2,
HHGGFFDDCCBB,
TTTTTTTTTTTT,
VVVVVVVVVVVV,
XXXXXXXXXXXX,
YYYYYYYYYYYY

DISPOSABLE HERO
U HIGH SCORE-u držeći lijevu tipku miša, otipkajte EUPHORIA i pojavit će se nova opcija.

FLY HARDER (AGA)
Na glavnom ekranu otipkajte MECHANICA i dobit ćete bezbroj života.
Šifre:
2. PHOTON 3. MEGAGRAV
4. BLACKHOLE 5. SUPERNOVA
6. TRANSMITTER 7. QUANT
8. NEOGEOPOWER

GOLDEN AXE
Igrajte u modu za jednog igrača sa dva joysticka. Kada poginete pritisnite FIRE na drugom joysticku i dobit ćete TRI ŽIVOTA.

LETHAL WEAPON
ALT, Y I BROJ (0-9) - za preskakanje nivoa
ALT, Y, K - veća količina streljiva
ALT, Y, L - veći broj života

SKELETON KREW
Kada igrate sa dva igrača, pritiskom na F10 drugi igrač dobiva 9 života.

VALHALLA
Šifre za nivoe:
2.The Sanctuary	LOPFGW
3.The Chapel	UGHWIL
4.The Tower	ABHEFT

JAMES POND 3
Tokom igre otipkajte NIGHTMARE, stisnite F10 i pojavit će se opcije koje će riješiti sve vaše probleme

PREMIER MANAGER 3
Na telefonu otipkajte 400040 i vaši igrači će imati visoku formu i bolji moral te će dobro udarati s obje noge

DOS UČIONICA

DATE funkcija: Promjena ili ispis sistemskog datuma.

format: DATE (mm-dd-yy) DATE (dd-mm-yy) DATE (yy-mm-dd)

primjer: C>date Current date is Mon 12-22-1989 Enter new date (mm-dd-yy):_

DEL funkcija: Brisanje specificirane datoteke ili datoteka.

format: DEL (d:)(put) ime-dat(.ext) DEL C.ĐGRAFIKAĐHALOĐSLIKA briše iz ROOt-a nešto iz drugog poddirektorija

DIR funkcija: Ispisuje sadržaj nekog direktorija.

format: DIR (d:)(put) (/P)(/W) (daje popis datoteka po stupcima)

DISKCOMP funkcija: Kompariranje sadržaja dviju disketa i ispis strane i broja staza koje se razlikuju na tim disketama.

format: (d:)(put) DISKCOMP (drive1:(drive2))(/1)(/8) DISKCOMP a: a: -Ne može se komparirati disketna jedinica a: s disketnom jedinicom b:

DISKCOPY funkcija: Kopiranje sadržaja jedne diskete na drugu

format: (d:)(put)DISKCOPY (d1: (d2))(/1) DISKCOPY a: a: -Za kopiranje aplikativnog softvera

ERASE funkcija: BRISANJE SADRŽAJA DATOTEKE i pripadajućeg upisa u direktoriju.

format: ERASE (d:)(put)ime-dat(.ext)

FIND funkcija: Pretražuje specificiranu datoteku ili datoteke i ispisuje linije na kojima se nalazi specificiran niz znakova.

format: (d:)(put)FIND (/V)(/C)(/N)"niz znakova"((d:)(put) ime-dat (.ext)........)

FORMAT funkcija: Formatira tvrdi disk ili disketu.

format: (d:)(put) FORMAT (d:)(/S)(/1)(/8)(/V)(/B)(/4)

primjer: A> format a: Insert new diskette for drive A and strike ENTER when ready

Formatting... Format complete System transfered 362496 bytes total disk space 62464 bytes used by system 300032 bytes available on disk

FORMAT C:/S -za formatiranje diska na kojem će biti spremljen DOS

GRAPHICS funkcija: Omogućava ispis sadržaja ekrana koji sačinjava grafiku.

format: (d:)(put) GRAPHICS (tip-printera)(/R)(/B)

KEYxx funkcija: Puni program koji podržava drugačiju konfiguraciju tastature od one u ROM-BIOS.

format: (d:)(put) KEYxx

primjer: KEYBUK Engleska KEYBGR Njemačka KEYBFR Francuska KEYBIT Italija KEYBSP Španjolska KEYBYU Jugoslavija

MKDIR funkcija: Omogućava kreiranje subdirektorija.

format: MKDIR (d:)(put) MD (d:)put

primjer: c>md proba (Unutar glavnog direktorija kreiran je poddirektorij PROBA.)

PARK funkcija: Vanjska komanda koja priprema tvrdi disk za transport fiksiranjem glave iznad zadnjeg cilindra.

format: PARK

PRINT funkcija: Ispisuje sadržaj datoteke ili datoteka na štampaču.

format: (d:)(put) PRINT (naziv datoteke)

RECOVER funkcija: Obnavlja sadržaj datoteka na disku ili disketi.

format: (d:)(put) RECOVER (d:)(put)ime-dat(.ext)

primjer: C> recover a: Press any key to begin recovery of the files on drive a:

4 file(s) recovered

RENAME funkcija: Mijenja ime datoteke na disku ili disketi.

format: REN (d:)(put) ime-dat1(.ext) (d:)(put)ime-dat2(.ext)

primjer: C> rename proba.doc gotovo.doc

RESTORE funkcija: Premješta datoteke s BACKUP diskete na drugu disketu ili disk.

format: (d:)(put) RESTORE (d:) (put) ime-dat(.ext)(/S)(/P)

primjer: C> restore a: c: /S (komanda za rekonstrukciju svih datoteka koje su na disketi na tvrdi disk)

RMDIR funkcija: Briše subdirektorije s diskete ili diska.

format: RMDIR (d:)(put)

SYS

funkcija: Prenosi DOS-ove datoteke na neku disketu da je osposobi za postupak punjenja

format: (d:)(put) SYS Ako se postojeći DOS sistem želi zamijeniti novim, treba isprazniti C: direktorij, dignuti sistem s diskete i tada dati komandu SYS C:

TIME funkcija: Mijenja ili ispisuje sistemsko vrijeme.

format: TIME (hh:mm:ss,xx)

primjer: C> time Current time is 8:32:33.24 Enter new time:_

TREE funkcija: Ispisuje sistem direktorija na specificiranom disku ili disketi.

format: (d:)(put) TREE (d:)(/F)

TYPE funkcija: Ispisuje sadržaj neke datoteke na standardnom izlazu.

format: TYPE (d:)(put) ime-dat

primjer: c>type dokum.txt (komanda će uzrokovati ispis datoteke DOKUM.TXT na ekranu računala)

VER funkcija: Ispisuje broj verzije DOS-a koji je trenutno aktivan.

format: VERIFY (ON!OFF)

primjer: C> ver IBM Personal Computer DOS Version 3.3

VOL funkcija: Ispisuje labelu (oznaku) neke diskete ili diska.

format: VOL (d:)

primjer: C> vol a: Volume in drive A is NACRTI.

Ingrid Afrić

GALAKTIČKA IMPERIJA

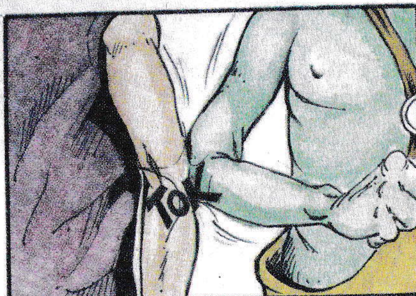
TEKST: WINTON AFRIĆ
CRTEŽ: DINKO KUMANOVIĆ

BJEGUNCI



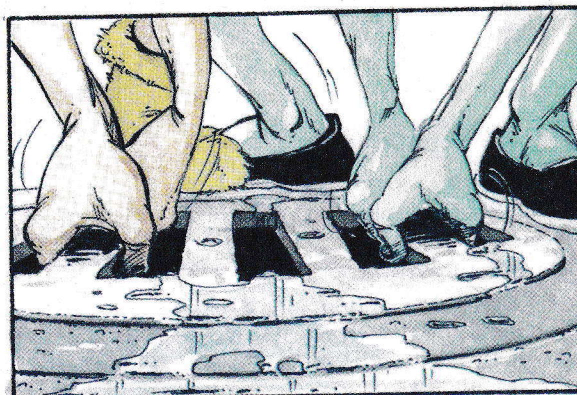












VIĐENO NA TV

IZVANREDNA POSEBNA PONUDA

DANAS PONUDA TJEDNA

99Kn

ograničena na čitatelje ovog časopisa

NOVO! CHRONOGRAPH ULTIMATE TIME MACHINE

Posljednji "vremenski stroj", konačno sat visoke tehnologije sa više funkcija Vama na raspolaganju posredstvom pošte.

KRONOGRAFSKI SAT

PO NEVJEROJATNOJ CIJENI

TESTIRAJTE GA BEZ RIZIKA - 15 DANA



Pokazuje točno sate minute i sekunde na velikom, vidljivom ekranu



Pritisnite prvo dugme, dat će vam u trenu datum i dan u tjednu.



Pritisnite drugo dugme, u istom trenu će Vam aktivirati kronometar



S trećim dugmetom ćete osvjetliti ekran u mraku



Možete birati između 7 melodija kod aktiviranja funkcije alarm.


Brojčani pokretni okvir (za navigaciju) Vam određuje vremenske razlike i stvarne udaljenosti


Kronograf će Vam pokazati vrijeme u glavnim gradovima država svijeta.


Visokokvalitetan sat, vodootporan do 30 M.

KRONOGRAF I OSVJETLJENJE

POKAZATELJ SATI

DATUM

MELODIJSKI ALARM

POKAZATELJ MINUTA

VODOOTPORAN DO 30 m

SPORTS WATCH

WATER RESIST

GARANCIJA 100%

AKO U POKUSNOM PERIODU OD 15 DANA NISTE U POTPUNOSTI ZADOVOLJNI, TREBATE SAMO VRATITI VAŠ SAT DA BI VAM BILA ISPLAĆENA NJEGOVA VRIJEDNOST.

IMATE IZRIČITU GARANCIJU 100%

Zbog ogromnog uspjeha izvanredno sata ""CRONOGRAPH ULTIMATE TIM MACHINE" na TV,naš prioizvođa nam nudi ograničenu količinu to proizvoda po nevjerojatnoj cijeni o 99 kn.
Naš proizvođač želi na taj nači saznati što Vi, čitatelji ovog ča sopisa, mislite o ovom proizvodu Ako je reakcija čitatelja dobra "Kronografski sat" će kasnije bi prodavan po cijeni od 199 kn.
U ovom trenutku, da biste mog iskoristiti ovu izvanrednu ponud "G-im-ex" Vam nudi ekskluzivno nabave. Danas možete dobi izvanredan "Kronografski sat" r pokus od 15 dana, kod kuće, b rizika i to za poklon cijenu od 9 kn. Ponuda je ograničena. Stog naručite sada.

POSEBNA PONUDA OGRANIČENA JE NA SAMO 2 KRONOGRAFSKA SATA PO NARUDŽBI

Naručite telefonom na broj
035/362 122
ili poštom-kuponom na adresu:
"G-IM-EX" p.p. 23,
55400 Nova gradiška
UČINITE TO ODMAH!

KUPON ZA NARUDŽBU

Kupon za test sata od 15 dana, bez rizika: "CRONOGRAPH ULTIMATE TIME MACHINE" vratiti na adresu: "G-IM-EX" p.p.23, 55400 Nova Gradiška

DA, interesira me vaša posebna i izvanredna ponuda, ograničena na dva kronograf sata po obitelji
DA, odmah naručujem i želim probati, bez rizika, izvanredni sat: KRONOGRAF ULTIMATE TIME MACHINE
Ako nisam u potpunosti zadovoljan/na, vratit ću ga nakon pokusnog perioda od 15 dana budući imam garanciju za probu, bez rizika, te će mi biti isplaćena njegova vrijednost bezuvjetno.
Pod tom 100%-tnom garancijom:

☐ Želim primiti kod kuće "KRONOGRAFSKI SAT" za samo 99 kn + troškovi pakiranja i otpreme
☐ Želim primiti kod kuće dva "KRONOGRAFSKA SATA" za samo 89 kn po komadu, ukupno 178 kn + troškovi pakiranja i otpreme.

IME I PREZIME______________________________

ADRESA______________________________